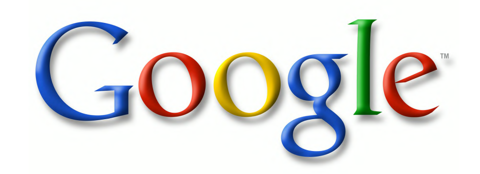


...ER'S ILLUSTRIRTE KATECHISMEN.

Nr. 20.

Portius, Schachspielkunst.

Achte Auflage.

2 Mark

LEIPZIG, VERLAG von J. J. WEBER.



887.

Katechismus der Schachspielkunst.

Katechismus

der

Schachspielkunst.

Von

K. J. S. Portius.

Achte, vermehrte und verbesserte Auflage.

Leipzig

Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber

1879

Vorwort zur ersten Auflage.

Das Land der Schachspieler heißt England; aber auch Deutschland hat sich, besonders seit einem Decennium, einen Namen in der Schachwelt gemacht. Deutsche haben in einem Handbuche des Schachspiels ein Licht leuchten lassen, das selbst Englands Meister mit Dank und Bewunderung anerkannten; Deutsche haben ihrem Vaterlande eine Schachzeitung gegeben, die eine Fundgrube für ausländische Schachzeitungen ward und nun seit neun Jahren eines europäischen Rufs sich erfreut, während Frankreichs Palamède und La Régence traurig untergegangen. Die kleine Anzahl tüchtiger Schachspieler, die sonst in Deutschland sich fanden, ist unter Anführung solcher Lehrmeister zu einer ansehnlichen Heldenschaar herangewachsen. Wenn auch die Illustrirte Zeitung, die seit 1843 wöchentlich ein Schachbret vor Deutschlands Augen stellte, auf das sinnige Spiel aufmerksam machte und ihm Freunde erwarb: eine allgemeine Begeisterung für das Schach

durchzuckte Deutschland erst, als ein Deutscher auf dem großen Schachturnier zu London den Sieg, den ersten Preis errang. Wie höchlich freuten sich da des herrlichen Landsmannes selbst Schachunkundige; mit welchem Stolze aber alle Diejenigen, die von dem königlichen Spiele etwas verstanden oder zu verstehen glaubten! Da war es, wo tausend und aber tausend Schachbreter, die langjähriger Staub bedeckt hatte, an das Licht gezogen wurden, denn die Partie mußte nachgespielt werden, die die Krone setzte auf des Siegers Haupt. Diese Begeisterung trug ihre Früchte; Schachclub auf Schachclub entstand in Deutschlands Städten, und nicht nur in größeren, sondern auch in kleineren, wo dieser Name noch über keine Lippe gegangen war. Keinem Stande, keinem Alter ist das Schach fremd geblieben. Daß aber besonders die Jugend des edlen Spieles sich befleißigt — in gar mancher Stadt spielt das halbe Gymnasium! — verspricht eine große Zukunft. Wie viel mag es nun wohl in Deutschland Schachspieler geben? Wenn man Jeden, der mit dem Gange der Steine vertraut, seine Partie spielt und seinen Mann findet, den er Matt macht, einen Schachspieler nennen will, ganz gering angeschlagen — vierzigtausend!*) Hier aber kommen wir zu einem Aber, das der Verfasser hastig ergreift, weil er dabei seinen Katechismus zu rechtfertigen gedenkt. Wie viele davon sind Schachspieler im engern Sinne, d. h. nicht ungeschickte? Das möge der freundliche Leser aus folgender Tabelle ersehen, die, bei aller Willkürlichkeit, mit der sie die Zahlen hinschreibt, doch im Ganzen eine große und sorgsam geprüfte Wahrheit ausspricht.

*) Recht wohl weiß der Verfasser, daß es auch Gegenden giebt, wo nicht tausend, sondern erst vier- bis sechstausend Einwohner einen Schachspieler geben.

Das Heer der 40,000 Schachspieler Deutschlands in sechs Hauptclassen getheilt.

Cl. VI	Rekruten	18,000	Mann.
Cl. V	Gemeine	12,000	„
Cl. IV	Gefreite	6,000	„
Cl. III	Unteroffiziere	3,000	„
Cl. II	Offiziere	901	„
Cl. I	Stabsoffiziere	99	„
		40,000	Mann.

Wenn ein geübter Spieler einer Partie zusieht, wie man sie in Cl. VI spielt, so weiß er, um die Spielenden zu bezeichnen, kein treffenderes Wort, als „Die sind mit Blindheit geschlagen"; denn, zu geschweigen, daß sie oft Züge thun wollen, die gar nicht möglich sind, sehen sie nicht den Stein, den der Feind angegriffen hat, nicht die Figur, die sogleich genommen, nicht das Matt, das sogleich gegeben werden kann u. dergl. m. Dieses Nichtsehen findet aber auch bei Dem statt, der von Blindheit spricht, nur daß er seltener ein solches „Versehen", wie er es nennt, sich zu Schulden kommen läßt. Das ist der erste Trost, den dieser Katechismus der VI. Classe, für welche er geschrieben ward, zuruft. Es giebt geistreiche und wohlunterrichtete Schachspieler, die regelmäßig in jeder Partie einige Male sich versehen*), während selbst Helden der ersten Größe davor nicht ganz sicher sind**). Darum hat auch noch kein Schachclub, der je Gesetze sich vorschrieb, vergessen, was werden soll, wenn Einer einen

*) Wo sind diese geistreichen Stümper zu Hause? Da, wo ein liederlicher Spieler dem andern den verkehrten Zug freundlich zurückzugeben pflegt; eine Freundlichkeit, die aber immer in Zank ausartet, sobald Einer einmal — weil ihm das Messer an der Kehle steht —, nichts weniger als großmüthig sein will. Da hört man heftige Vorwürfe: „Wie oft habe ich Dir nicht schon Züge zurückgegeben!" Das erbittert den Andern, der sich dessen durchaus nicht erinnert. Selten gewöhnen sich diese an ein solides Spiel.

**) S. Staunton's „Chess Tournament" S. 208, wo ein berühmter Held, der zum Schachturnier sich stellte, nicht sieht, daß seine Dame von einem Springer angegriffen, und darum die Partie sogleich aufgeben muß.

Zug thut, der, wie der Anfänger recht wohl weiß, gar nicht, gethan werden kann. Wo aber in aller Welt giebt es eine Kunst eine Fertigkeit, bei deren Ausübung Meister und Anfänger gleiche Fehler machen? Wohl giebt es eine solche, die wohl auch zur Erklärung dieser merkwürdigen Erscheinung dienen kann — das Lesen. Man findet Gebildete, Gelehrte, die keine halbe Seite lesen können, ohne ein Wort falsch zu lesen. Unachtsamkeit, Zerstreutheit, aber auch ein Vertieftsein in Gedanken, die ihnen bei aller Aufmerksamkeit auf den Inhalt beikamen, können die Ursachen sein. Obgleich der Leser nur wiederzugeben, nicht, wie der Schachspieler, zu schaffen hat, so sind doch Beide mit einander zu vergleichen. Jener hat es mit einem Worte, dieser mit einem Zuge zu thun; jener hat Buchstaben, dieser Felder zu überblicken. Das genaue und scharfe Ueberblicken sichert Beide vor Fehlern. Beides dürfte gleich schwer sein — immer ist hier die Rede nur von einem, nicht von mehren Zügen, denn dann fragt sich's nicht, was das Schwerere sei — Beides lernt Mancher nicht nach Jahren und Mancher sehr bald. Talent — ganz recht! Viel kann aber auch der Lehrer thun. Man findet Elementarclassen, wo die Kinder ohne Ausnahme so trefflich an ängstliche Vorsicht gewöhnt sind, daß auch nicht eins ein Wort falsch liest; die schwächeren unterscheiden sich nur dadurch, daß sie sehr langsam, Silbe für Silbe, ohne aber zu wiederholen und sich zu verbessern, das Wort herausbuchstabiren. An solche Vorsicht kann auch der Schachlehrer den Anfänger gewöhnen und dadurch das ärgerliche, häßliche Nichtsehen in seinem Keime ersticken. Nicht loben mag ich den Schachlehrer, der den Anfängern, sobald sie nur den Gang der Steine kennen, sogleich künstliche Spieleröffnungen zeigt. Er kommt mir vor wie der Elementarlehrer, der Schiller's Gedichte zum A-B-C-Buche machen wollte,

um zugleich auch Gelegenheit zu haben, die Kleinen poetische Schönheiten bewundern zu lassen. Nein, ma, me, mi, mo, mu muß er lesen lassen und dann erst, wenn die Kleinen zwei Buchstaben ganz fertig lesen, mag er einen dritten hinzusetzen. So muß auch der Schachlehrer nur nach und nach und zwar zuerst die Fertigkeit, Felder zu überblicken, begründen, ehe er den Verstand, der nur an der erlangten Fertigkeit sich aufrichten kann, üben will. Ehe er dem Anfänger eine Aufgabe vorlegt, wie S. 97 (jetzt 108) Nr. 1, muß derselbe mit sicherm Auge sehen können

die 8 Felder, auf welche der weiße König ziehen kann,
die 14 Felder, auf welche die Dame, und
die 13 Felder, auf welche jeder der beiden Thürme

ziehen kann, und muß bei jedem dieser 58 Züge sehen können, was darauf geschehen, ob Schwarz schlagen, oder † bieten, Thurm oder Bauer ziehen kann*).

Dieser Katechismus, der nichts Neues bringt, versucht doch einen guten Grund zu legen. Nur bittet er den Anfänger: Vertraue mir! Thue Alles, was Dir geheißen wird, mit der möglichsten Sorgfalt! durchblättere mich nicht, sondern studire mich! Dann wirst Du bald ein Held, der Alle überwindet, in Classe VI sein. Auch in Classe V wirst Du einen ehrenvollen Platz einnehmen, wo man nicht oder nur selten „sich versieht", wohl aber „sich verrechnet". Dieses vornehmen Ausdrucks aber

*) Den Anfänger daran zu gewöhnen, alle Züge, die er nur immer thun kann, anzusehen, ist von unbestrittenem Nutzen; denn bei dieser Gewöhnung kann er auf Züge kommen, die ihm sonst im Leben nicht einfallen, auf Züge, wie sie Geist und Phantasie nur zu thun pflegen. Aber wie langweilig, wenn er [illegible] Züge und oft noch weit mehr ansehen soll — bei weitem nicht so langweilig, als wenn ein Schachspieler, der an gar nichts sich gewöhnte, eine Viertelstunde lang auf das Schachbret stiert, weil er für drei verschiedene Züge eine Sympathie fühlt, die bald für den zweiten, bald für den dritten Zug stärker sich regt, bis er endlich den ersten thut, von dem er gleich anfangs sah, daß er nichts taugte, was er aber unterdeß vergessen hat. Nur immer munter, nur nicht geträumt!

bedient man sich schon, wenn der arge Fehler, den man machte, erst nach mehren Zügen zum Vorschein kommt. Ein Mann von Rath und That sollst Du in dieser Classe den Schachstümpern gegenüber sein, die der geistreiche Kossak in der von ihm redigirten Berliner Schachzeitung Aprilheft 1854 auf eine höchst ergötzliche Weise schildert. Diese Benennung trifft nicht die Anfänger, die erst Schach lernen wollen, sondern Diejenigen nur, die Schach zu verstehen meinen, ohne aber eine Idee von einem feinen Zuge, von einem correcten Spiele zu haben. Gänzlich unbekannt mit Vielem, was der Katechismus Dich lehrt, spielen sie nach Regeln, die längst nicht mehr gelten oder auch nie gegolten haben, spielen mit Fertigkeit ihr Schach, wie unsere Landleute mit Fertigkeit ihr Deutsch reden, und kümmern sich um das Werk eines Bilguers und von der Lasa eben so wenig*), als die Bewohner der Hütten sich kümmern um das Wörterbuch der Gebrüder Grimm.

Die Zahl der Schachstümper aber würde nicht eine so große sein, als sie ist, wenn sich ihrer eine Schrift annähme, die ihnen wohlfeil genug erschiene, d. h. die nicht mehr kostete, als ein Schachbret sammt den Steinen. Siehe, dieser Katechismus kostet nicht so viel. Aber wie weit kann er Dich führen? Bis in Classe III, deren Primus, gefürchtet und bewundert von Allen,

---

*) Doch kennt der Verfasser auch Schachstümper, welche, durch die Illustrirte Zeitung auf das oft und dringend empfohlene Werk aufmerksam gemacht, dasselbe sich anschafften. Jahre verstrichen und noch besaßen sie das herrliche Werk, das sie oft aufgeschlagen hatten, denn Seite 156 und 157 sahen gelb und braun aus, wie der vielgelesene Ritterroman aus der Leihbibliothek; die folgenden Seiten aber waren weiß geblieben, ein Bild der Unschuld, die noch kein Finger berührte. So schwer fiel es ihnen, nur in die Bezeichnung der Felder sich zu finden und die rechten zu treffen; das ist aber nicht so leicht, als Der denkt, der nicht mehr fehlt und längst vergessen hat, wie oft er sonderbarer Weise Linie C mit Linie F verwechselte. Darum eine besondere Uebung im Katechismus, die Linien und Felder zu treffen.

die unter ihm stehen, gerade so viel weiß, als Du weißt, wenn Du den ganzen Schachkatechismus vollkommen inne hast und auch verstehst, das Gelernte im praktischen Spiele anzuwenden. Weiter, fragst Du kleinlaut, kann er mich nicht führen? Nun, willst Du durchaus in Classe II sitzen, ohne vorher den Bilguer studirt zu haben, und selbst unter den Meistern glänzen, ohne tausend und aber tausend schwierige Kämpfe bestanden zu haben: wohlan, auch dieses mangelhafte Büchelchen soll Dich, und zwar schnell, in Classe I versetzen, jedoch unter einer Bedingung: Du mußt ein Genie sein, wie Frankreichs Deschapelles war. Dann aber bleibe mir vom Halse, denn ehe der Mond wechselt, würdest Du jämmerlich schlagen den alten Unteroffizier,

den Verfasser.

Leipzig, im Jahre 1854.

Vorwort zur zweiten Auflage.

„So schlecht bin ich nicht, wie Der da, der ein Meister sein will!“ Das war die Empfehlung, welche der Schachkatechismus bei seinem ersten Erscheinen sich selbst gab, indem er auf eine Schachanweisung der gewöhnlichsten Art hinwies. Da aber der Schachkatechismus so glücklich gewesen ist, auch von Anderen und selbst von Schachkennern empfohlen zu werden, so ist dieser Ausfall, als überflüssig, in obiger Vorrede weggeblieben. Statt dessen stehe hier das Wort des aufrichtigsten Dankes, allen Schachfreunden, welche den Verfasser auf die Mängel seines Schrift-

chens aufmerksam machten, besonders Herrn Dr. Falkbeer in London, Herrn Rieper in Löhrsstorff bei Oldenburg und Herrn Barbe in Leipzig, dargebracht.

Verbessert und vermehrt ward der Katechismus. Durch Weglassung zweier Aufgaben, an denen er nichts verlor, und durch die kleinere Schrift, in welche die Fragen sich kleideten, ward Raum gewonnen für Mehreres, das dem Anfänger zu wissen nöthig ist. Es sei nur erwähnt das Remis: Bauer gegen Dame, das Damengambit und die letzte Partie. Zwei werthvolle Partien, welche die erste Auflage nicht hatte, finden sich in dieser Auflage.

Zur Freude des Verfassers nannte die Berliner Schachzeitung den Katechismus einen instructiven; wenn aber ein Herr G. T. eine sinnige Aufgabe verfaßt und diese dem alten Unteroffizier widmet, der ihn ausexercirt habe, so sagt derselbe nicht ohne Beschämung: Mein Herr, das that Ihr Genie und nimmermehr

der alte Corporal.

Leipzig, im August 1856.

Vorwort zur dritten Auflage.

Ein großes Ereigniß war es, von dem das Vorwort zur ersten Auflage (S. V) redet. Das größte Ereigniß aber, das die Schachwelt in diesem Jahrhundert sah, ist Paul Morphy's Schachfahrt. Wir beschreiben dieselbe in einem Anhange. Außer-

dem ward der Schachkatechismus durch siebenunddreißig von Paul Morphy gespielte Partien vermehrt. Nichts kann dem Schachspieler, der nicht 1 Thlr. 18 Ngr. für die „Skizze aus der Schachwelt“ *) ausgeben mag, erwünschter sein. Wundern aber dürfte sich Mancher, wenn er sieht, wie diese schönen Partien, untereinandergeworfen, weder nach Zeit noch Ort, weder nach Spieleröffnung noch dergleichen geordnet sind. Der Schachkatechismus aber, der so oft die Ehre hatte, „eine Schrift in echt pädagogischem Geiste geschrieben“ genannt zu werden, glaubt gar nicht übel geordnet zu haben, was er von denkenden Schachspielern lernte, die, wenn die Schachzeitung kommt, nach der kürzesten Partie zuerst greifen. Siehe, auch der Katechismus nimmt die kürzeste Partie zuerst, läßt die weniger kurzen und dann die längeren folgen. Streng fordert der Katechismus, daß der Schüler nicht nur die Partien wiederhole, sondern auch dem Gedächtniß einpräge. Das wird ihm gelingen bei den kurzen, und später, bei wachsendem Muthe, auch bei den längeren.

Was jeder an der dritten Auflage, verglichen mit der zweiten, lobenswerth finden wird, ist die größere, wohlgefälligere Schrift, in der die Fragen erscheinen.

Die Druckfehler, die in der zweiten Auflage vorkamen, kehren nicht wieder in der dritten. Findest Du aber statt der alten Druckfehler neue, so sei so gut, lieber Leser, sie als eine Extraverstandesübung anzusehen. Dann wird es Dir ein Leichtes sein, mit eigener Hand sie zu corrigiren, wofür Dir dankbar ist

der Alte.

Leipzig, im Jahre 1860.

---

*) Paul Morphy, „Skizze aus der Schachwelt“. 2 Theile. Leipzig, Veit u. Comp. Ein vortreffliches Werk, das alle Empfehlung verdient.

Vorwort zur vierten Auflage.

In dieser vierten Auflage haben wir Anlage und Inhalt des allgemein als vortrefflich anerkannten Werkchens unverändert gelassen; nur der der vorigen Auflage hinzugefügte Anhang: Paul Morphy's Schachfahrt ist als jetzt entbehrlich in Wegfall gekommen. Die noch vorhanden gewesenen Druckfehler sind sämmtlich berichtigt worden.

Es giebt in der That keine Schachanweisung, die in so gefälliger und heiterer Weise, in so deutlicher und verständlicher Abfassung dem Lernenden eine so gründliche Belehrung verschafft wie dieser Katechismus.

So möge denn dieses Lieblingswerk des genialen, im Jahre 1862 verstorbenen Verfassers dem tiefsinnigsten und fesselndsten aller Combinationsspiele zahlreiche neue Freunde erwerben!

Leipzig, im März 1866.

Die Verlagshandlung.

Vorwort zur sechsten Auflage.

Die gegenwärtige Auflage dieser in ihrer praktischen Lehrform und lebensfrischen Darstellung noch unübertroffenen Schachanleitung ist im Anhang mit zwei Beilagen, einer „Uebersicht der gebräuchlichsten Spieleröffnungen“ und einem Abdruck der Statuten und Spielgesetze der Leipziger Schachgesellschaft „Augusteá“, bereichert worden.

Erstere ist dazu bestimmt, den Anfänger mit der großen Menge der jetzt gebräuchlichen Spielanfänge und insbesondere mit den höchst verschiedenartigen Benennungen derselben wenigstens im Allgemeinen bekannt zu machen und ihn hierbei zugleich einen Ueberblick über die systematische Eintheilung der Spieleröffnungen gewinnen zu lassen.

Die Statuten und Spielgesetze der Leipziger Schachgesellschaft, die sich durch lange Jahre schon bewährt haben und deshalb einer weiteren Verbreitung in den deutschen Schachkreisen werth erscheinen, sind geeignet, in den vielen schon bestehenden und noch zu gründenden Schachvereinen eine größere Gemeinsamkeit und strengere Einheit der schachlichen Gesetzgebung zu veranlassen.

Die der fünften, im Jahre 1871 erschienenen Auflage beigegebenen „95 Sätze gegen das Schachspiel“ haben wir nicht wiederholt. Diese von Portius schon im Jahre 1827

verfaßten, dem Schachpublicum fast gänzlich unbekannt gebliebenen geistreichen Betrachtungen eines praktischen Schachkenners verdienten es, der Vergessenheit entrissen zu werden. Wir glauben, mit einmaliger Veröffentlichung derselben diesen Zweck genügend erreicht zu haben.

Leipzig, October 1874.

Die Verlagshandlung.

Inhaltsverzeichniß.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

In diesen Kapiteln erklärte Kunstausdrücke.

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Neunundzwanzig von P. Morphy gespielte Partien.

Partien mit Vorgaben.

Partien ohne Ansicht des Bretes und mit anderen Partien zu gleicher Zeit gespielt.

Katechismus der Schachspielkunst.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

Erstes Kapitel.

Begriff, Alter und Werth des Schachs.

Was ist Schach oder das Schachspiel?

Ein Spiel zwischen zwei Personen mit 32 Figuren, zwei Heere bildend, die auf einem in 64 Felder getheilten Quadrate — Schach- oder Damenbret genannt — sich gegenseitig bekämpfen.

Wenn Sagen und Vermuthungen schon 1000 Jahre vor Chr. G. Schach spielen lassen, von welchem Jahrhunderte berichten uns zuverlässige Nachrichten, daß man, und zwar in Indien, schon Schach spielte?

Vom fünften Jahrhundert n. Chr. G.

Wer verbreitete das Schach in Europa?

Die Kreuzfahrer.

Wenn auch das Schach nicht mit Unrecht ein Kriegsspiel genannt wird, womit muß man nur nicht ausführlicher die Schachkunst vergleichen wollen, um nicht nothwendiger Weise fade zu werden?

Mit der Kriegskunst.

Was ist aber das Anziehende und das Große im Schach?

Der schweigende Schachspieler vermag eben so gut, wie der Redner durch seine Worte, durch seine Züge zu überraschen, zu ergötzen und Bewunderung zu erwecken.

In wie fern?

Wie der Redner kluge und weise, witzige und lustige, feine und schöne, kühne und herrliche, scharfsinnige und tiefsinnige, originelle und geniale Worte hat, so hat auch der Schachspieler solche Züge.

Zweites Kapitel.

Das Schachbret und seine Bezeichnung.

Was ist das Erste, worauf der Schachspieler zu achten hat? Wie muß er das Bret stellen?

So, daß er zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Wenn der eine von den beiden Spielern das Feld H 1 zur rechten Hand hat, wie Du aus nebenstehendem Diagramm ersiehst, welches weiße Eckfeld hat der andere, der gegenübersitzt, zur rechten Hand?

Das Feld A 8.

Man theilt das Schachbret ein in Reihen und Linien. Welche acht Felder enthält die erste Reihe?

Die Felder A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1.

Welche Felder enthält die zweite Reihe?

A 2, B 2, C 2, D 2, E 2, F 2, G 2, H 2.

Die dritte Reihe?

A 3, B 3, C 3, D 3, E 3, F 3, G 3, H 3.

Die vierte Reihe?

A 4, B 4, C 4, D 4, E 4, F 4, G 4, H 4.

Du siehst, daß es so fortgeht bis zur achten Reihe. Darum zu den Linien. Welche Felder enthält die Linie A?

A 1, A 2, A 3, A 4, A 5, A 6, A 7, A 8.

Die Linie B?

B 1, B 2, B 3, B 4, B 5, B 6, B 7, B 8.

Die Linie C?

C 1, C 2, C 3, C 4, C 5, C 6, C 7, C 8.

Die Linie D?

D 1, D 2, D 3, D 4, D 5, D 6, D 7, D 8.

Wie heißen die übrigen vier Linien?

Linie E, Linie F, Linie G, Linie H.

Außer diesen Linien giebt es noch schräge, die entweder nur auf weißen oder nur auf schwarzen Feldern fortlaufen und zwei Felder, oder 3, oder 4 bis 8 Felder enthalten, z. B.

B 1, A 2.
C 1, B 2, A 3.
D 1, C 2, B 3, A 4.

Welche Felder enthält die folgende Linie?

E 1, D 2, C 3, B 4, A 5.

Wie viel Felder enthalten die folgenden 9 Linien?

6, 7, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 Felder.

Oder: G 1, H 2.
F 1, G 2, H 3.
E 1, F 2, G 3, H 4.

Wie viel Linien giebt das Schachbret auch in dieser Richtung?

Dreizehn.

Jetzt, lieber Leser, Muth und Geduld! Nimm Dein Schachbret — das Du unbezeichnet lassen magst — und nenne mir die Felder dieser zweimal dreizehn Linien, dann auch rückwärts, indem Du anfängst bei B 8, A 7, und G 8, H 7. Hierauf versuche die Felder auch außer der Reihe zu nennen und zeige mir das Feld:

G 8	B 2	F 6	C 5	H 2	A 6	E 3	D 7
A 3	E 6	H 5	F 2	B 5	D 3	G 6	C 2
H 8	A 1	C 8	F 3	B 8	G 2	E 1	D 5
E 2	F 8	B 6	H 6	C 1	A 8	C 7	E 8
D 1	B 4	H 3	A 5	E 4	G 1	D 8	F 4
G 4	C 3	A 4	F 5	B 3	H 7	D 2	G 5
E 7	A 2	H 1	C 6	B 1	F 7	G 3	D 6
A 7	H 4	E 5	G 7	D 4	B 7	F 1	C 4

Diese Uebung magst Du oft, sehr oft wiederholen, bis Du jedes beliebige Feld eben so sicher, als schnell triffst. Du mußt die Felder im Griffe haben, wie der Clavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Je größer die Fertigkeit, die Du erlangst, desto leichter die folgenden Uebungen. Uebrigens denke nicht, daß Du bei dieser ersten Uebung noch kein Schach lernest. Du gelangst zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament.

Drittes Kapitel.

Die Schachsteine.

Die sogenannten Schachsteine, die man auch mit dem Namen Schachspiel bezeichnet, sind von sehr verschiedener Größe zu haben. Kleiner oder größer magst Du sie wählen, nur stets im Verhältnisse mit Deinem Schachbrete. Ein kleines Bret und große Figuren, die dicht an einander stehen, sind ein Uebelstand. Was ist aber nicht im Geringsten ein Uebelstand?

Kleine Figuren auf großem Bret.

Was für ein Schachspiel wirst Du dem künstlich gedrechselten, das so leicht zerbricht, auch nicht mehr in der Mode ist, vorziehen?

Ein einfaches und stämmiges.

Wie nennt man die eine, und wie die andere Hälfte der Steine, die ein Schachspiel enthält?

Die Weißen, die Schwarzen.

Und welcher Ausdruck bleibt für die Steine, so wie für die Felder, mögen auch diese, so wie jene, mehr oder weniger bunt erscheinen?

Weiß, Schwarz.

Wie viel weiße und wie viel schwarze Steine enthält ein Schachspiel?

Sechszehn.

Nämlich einen weißen und einen schwarzen ♔ ♚ ?

König.

Eine weiße und eine schwarze ♕ ♛ ?

Dame oder Königin.

Zwei weiße und zwei schwarze ♖ ♜ ?

Thürme oder Rochen.

Zwei weiße und zwei schwarze   **?**

Laufer.

Zwei weiße und zwei schwarze   **?**

Springer, auch Pferde oder Rössel genannt.

Und acht weiße und acht schwarze   **?**

Bauern.

In anderer Gestalt, als im Diagramm, erscheinen die Steine auf dem Schachbrete. Welche Steine nur gleichen an Gestalt den hier abgebildeten?

Die Thürme, Springer und Bauern.

Welche Figur, wenn auch nicht immer mit einer Krone, ragt auf dem Schachbrete über alle empor?

Der König.

Welche Figur ist nach dem Könige die längste?

Die Dame.

Und welche nach der Dame?

Der Laufer.

In sehr verschiedener Gestalt erscheint der Laufer nicht nur auf dem Brete, sondern auch in den Diagrammen. Wodurch bezeichnen englische Diagramme den Laufer, der oben abgebildet eine Mütze mit einer Feder trägt?

Durch eine Bischofsmütze.

Denn wie nennen die Engländer die Figur, die bei uns Laufer heißt?

Bischof (Bishop).

Wodurch bezeichnen aber französische Diagramme den Laufer?

Durch ein Narrengesicht mit einer Schellenkappe.

Denn wie nennt man diese Figur in Frankreich?

Narr (Fou).

Noch ist zu merken: Wie nennt man zum Unterschiede von den Bauern die übrigen Schachsteine?

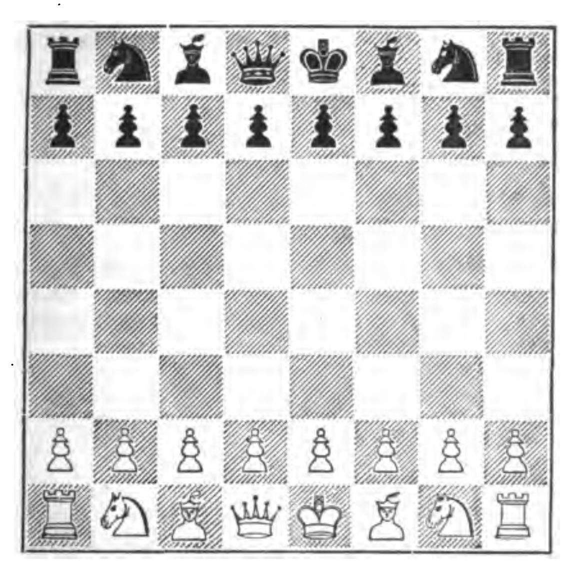
Figuren.

Mit welchem andern allgemeinen Namen bezeichnet man die Damen, Thürme, Springer und Laufer?

Mit dem Namen Offiziere.

Viertes Kapitel.

Der Aufsatz oder der Stand der Schachsteine, wenn das Spiel beginnen soll.



Wo steht der weiße König?

Auf E 1.

Wo steht der schwarze König?

Auf E 8.

Wo die weiße Dame?

Auf D 1.

Wo die schwarze Dame?

Auf D 8.

Auf was für einem Felde steht die weiße Dame, nach einer alten Regel, daß man die Dame nur auf das Feld ihrer Farbe setzen soll?

Auf einem weißen.

Und auf was für einem Felde steht die schwarze Dame?

Auf einem schwarzen.

Wo stehen die weißen Thürme?

Auf A 1 und H 1.

Wo stehen die schwarzen Thürme?

Auf A 8 und H 8.

Wo stehen die weißen Springer?

Auf B 1 und G 1.

Wo die schwarzen Springer?

Auf B 8 und G 8.

Wo stehen die weißen Laufer?

Auf C 1 und F 1.

Wo die schwarzen Laufer?

Auf C 8 und F 8.

Wo stehen die weißen Bauern?

Auf der zweiten Reihe.

Wo die schwarzen Bauern?

Auf der siebenten Reihe.

Welche Bauern nennt man die Königsbauern?

Den Bauer E 2 und E 7.

Welche Bauern nennt man die Damenbauern?

Den Bauer D 2 und D 7.

Welches sind die Thurmbauern?

A 2 und H 2; A 7 und H 7.

Welches sind die Lauferbauern?

C 2 und F 2; C 7 und F 7.

Welches sind die Springerbauern?

B 2 und G 2; B 7 und G 7.

Wie pflegt man zu entscheiden, wer mit den weißen Steinen spielt und den ersten Zug (den Anzug) hat?

In jeder Hand einen Bauer von verschiedener Farbe, fragt man: Links oder rechts? Ist es nun ein weißer Stein, den die Wahl des Mitspielenden trifft, so hat er nicht nur das Recht, mit den weißen Steinen zu spielen, sondern er hat auch den Anzug.

Wer hat aber bei den folgenden Partien den Anzug? Etwa der Gewinnende?

Nein; sondern der Anzug wechselt.

Geschwind, nimm Dein Schachbret, setz' auf und laß Deinen Freund loosen. Fallen Dir die weißen Steine zu, so hast Du also das Spiel zu beginnen, das darin bestehe: Du zeigst mit dem Finger bald auf dieses, bald auf jenes Feld, das Dein Gegner nennen muß. Nennt er ein falsches, so hat er verloren und ein neues Spiel beginne. Das Bret wird umgedreht und Du wirst gefragt, wobei nicht zu vergessen, daß jetzt nicht die erste, sondern die achte Reihe zunächst vor Dir liegt.

Fünftes Kapitel.

Gang des Königs.

Wo steht der König auf dem folgenden Diagramme?

Auf E 3.

Obgleich der König nicht weiter als auf das nächste Feld gehen oder ziehen kann, auf wie viel Felder kann er doch gehen?

Auf 8 Felder.

Welches sind diese Felder?

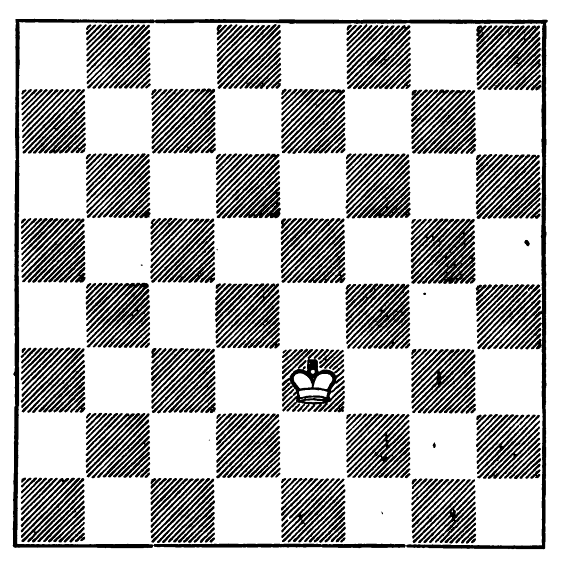
D 4, E 4, F 4, D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

Recht kurz nennt man die acht Felder, auf welche der König ziehen kann, sein Gebiet. Hat nun der König auf F 2 gezogen, was ist dann sein Gebiet?

E 3, F 3, G 3, E 2, G 2, E 1, F 1. G 1.

Was ist sein Gebiet, wenn er auf dem Felde G 1 steht?

F 2, G 2, H 2, F 1, H 1.



Nie darf der König das Gebiet des andern Königs betreten; auf wie viel Felder kann daher bei dem Stande, den das folgende Diagramm Dir zeigt, der weiße König ziehen?

Nur auf fünf.

Und diese Felder sind?

D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

Auf welche Felder darf daher bei diesem Stande auch der schwarze König nur ziehen?

Auf die Felder D 5, F 5, D 6, E 6, F 6.

Wenn nun der weiße König ziehen und um den schwarzen König herumgehen und auf D3 zurückkehren soll, wie viel Züge braucht er?

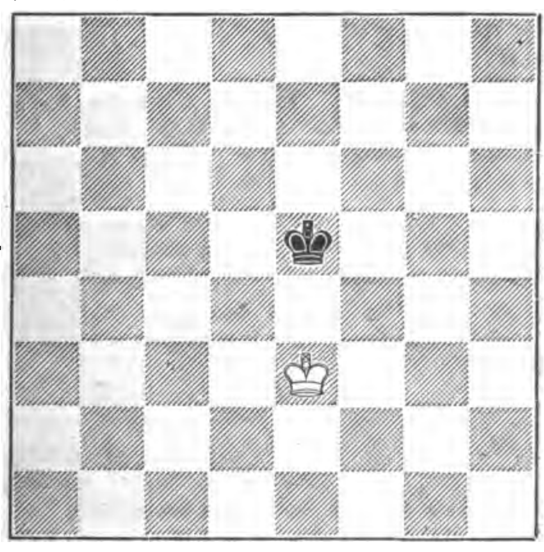
Zwölf.

Welche Felder muß er auf dieser Bahn betreten, wenn er dem schwarzen Könige so nahe als möglich bleiben will?

Die Felder F 3, G 4, G 5, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, C 5, C 4, D 3, E 3.

Soll er aber nicht so nahe als möglich dem schwarzen Könige bleiben, wie kann er auch ziehen, ohne aber mehr als zwölf Züge zu thun?

Auf die Felder F 3, G 4, **H 5**, G 6, F 7, **E 8**, D 7, C 6, **B 5**, C 4, D 3, E 3.



Wenn wir auch das Feld, das uns zur Rechten liegt, zuerst nahmen und dies ferner thun werden, auf welches Feld konnte er eben so gut zuerst ziehen?

Auf D 3.

Soll er abwechselnd auf ein weißes, dann auf ein schwarzes Feld ziehen, wie viel Züge braucht er auf seiner Bahn um den schwarzen König?

Sechszehn.

Soll Dir aber diese Uebung nützen und zu dem Blicke, den ein Schachspieler haben muß, verhelfen, was mußt Du auszählen, ohne den König fortzusetzen und ohne etwa mit dem Finger die Felder des Schachbrets zu berühren?

Die Felder.

Soll er auf kein weißes Feld ziehen, sondern nur auf schwarzen Feldern um den König gehen, wie viel braucht er Züge?

Ebenfalls sechszehn.

Diese sind?

F 2, G 3, H 4, G 5, H 6, G 7, F 8, E 7, D 8, C 7, B 6, C 5, B 4, C 3, D 2, E 3.

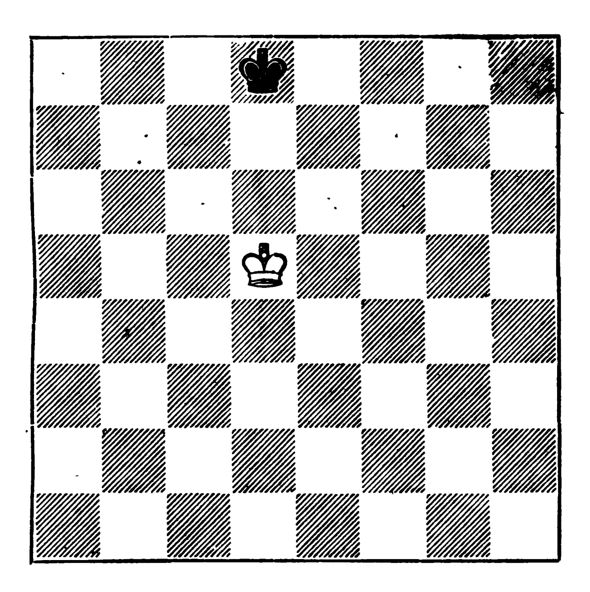
Wie geht der schwarze König um den weißen König in zwölf Zügen und zwar auf verschiedene Weise herum?

F 5, G 4, G 3 (oder H 3), G 2, F 1, E 1, D 1, C 2, C 3 (oder B 3), C 4, D 5, E 5.

Sieh, ob der schwarze König um den weißen herumgehen kann, ohne andere als schwarze Felder zu betreten!

F 6, G 5, H 4, G 3, H 2, G 1. — Hier kann er nicht weiter.

Setze die Könige auf D 4 und D 6, oder auf E 4 und C 4, diese Uebungen zu wiederholen.



Wie zieht der weiße König, um in drei Zügen auf die achte Reihe zu gelangen?

Auf die Felder E 6, F 7, F 8 (G 8), oder C 6, B 7, B 8, (A 8).

Aber wir wollen nun ziehen, wie sichs gehört; wenn Weiß einen Zug gethan hat, zieht Schwarz. Wie muß nun der weiße König ziehen, um in drei Zügen auf die Linie 8 zu gelangen?

Er muß auf D 6 ziehen.

Wem stellt er sich auf diesem Felde entgegen?

Dem schwarzen Könige.

Und wie nennt man diese Entgegenstellung, die im Schach eine sehr wichtige Rolle spielt, mit dem gewöhnlichen Kunstausdrucke?

Opposition.

Wie muß nun der schwarze König ziehen?

Entweder auf E8 oder C8.

Zieht er auf E8, wie zieht Weiß im zweiten Zuge?

Auf C7.

Zieht aber der schwarze König auf C8, wie zieht Weiß?

Auf E7, und in seinem dritten Zuge auf die 8. Reihe.

Zieht aber Weiß im ersten Zuge nicht auf D6, sondern auf E6, wie zieht Schwarz?

Auf E8.

Und wer hat jetzt die Opposition erlangt?

Der schwarze König.

Kann nun der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

Nein, nicht einmal auf die 7. Reihe kann er kommen.

Wir wollen ihn alle Versuche anstellen lassen. Also Weiß zog im ersten Zuge von D5 auf E6, und Schwarz von D8 auf E8.

Weiß.	Schwarz
2) E6 — F6.	2) E8 — F8.
3) F6 — G6.	3) F8 — G8.
4) G6 — H6.	4) G8 — H8.
5) H6 — G6.	5) H8 — G8.
6) G6 — F6.	6) G8 — F8.
7) F6 — E6.	7) F8 — E8.
8) E6 — D6.	8) E8 — D8.
9) D6 — C6.	9) D8 — C8.
10) C6 — B6.	10) C8 — B8.
11) B6 — C5.	11) B8 — C7.

Jetzt kann Weiß nicht einmal auf die 6. Reihe gelangen.

12) C5 — D5.	12) C7 — D7.

Wohin auch der weiße König gehen mag, wer erlangt die Opposition?

Der schwarze König.

13) D 5 — E 5.
14) E 5 — F 5.
15) F 5 — G 5.
16) G 5 — F 4.
17) F 4 — E 3.
18) E 3 — D 2.
19) D 2 — C 2.

13) D 7 — E 7.
14) E 7 — F 7.
15) F 7 — G 7.
16) G 7 — F 6.
17) F 6 — E 5.
18) E 5 — D 4.
19) D 4 — C 4 u. s. f.

Jetzt nimm Dein Schachbret und setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 4 und frage Dich: Kann der weiße König die Opposition erlangen und auf die 8. Reihe vordringen?

Nein.

Denn zieht Weiß von D 4 auf D 5, wie zieht Schwarz?

Auf D 7.

Zieht aber Weiß von D 4 auf E 5 oder C 5, wie zieht Schwarz, ebenfalls die Opposition erlangend?

E 7 oder C 7.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 3 und frage Dich: Kann der weiße König auf Linie 8 gelangen?

Gewiß.

1) D 3 — D 4. D 8 — D 7.
2) D 4 — D 5. D 7 — E 7 oder C 7.
3) D 5 — C 6 oder E 6

und in zwei Zügen auf die 8. Reihe.

Noch eine Uebung dieser Art. Setze den schwarzen König auf F 8 und den weißen auf A 1, und frage Dich: Kann der weiße, der den Anzug hat, auf die 8. Reihe gelangen? Diese Frage sollst Du aber beantworten, ohne ein Feld zu berühren. Dies ist nicht so schwer als es scheint und als es hundert Schachspielern vorkommen mag, die nie gelernt haben zu berechnen. Es soll Dir leicht fallen. Bis auf welches Feld kann Weiß in vier Zügen ziehen?

Bis auf das Feld A 5.

Bis auf welches Feld kann aber Schwarz in vier Zügen kommen?

Bis auf das Feld B 8 oder B 7.

Ist Schwarz bis auf das Feld B 8 gegangen, wo erlangst Du die Opposition?

Auf dem Felde B 6.

Ist aber Schwarz bis auf das Feld B 7 gegangen, auf welchem Felde erlangst Du da die Opposition?

Auf dem Felde B 5.

Ihr habt nun einander Stellungen zu geben und zu fragen, ob der Anziehende die Opposition erlange.

Sechstes Kapitel.

Gang der Dame.

Welche Figur kann ebenso, wie der König, auf alle um sie liegenden acht Felder ziehen?

Die Dame.

Aber wie weit kann sie auch die Reihe, oder die Linie, die sie betritt, verfolgen, ohne mehr denn einen Zug zu thun?

Bis zu Ende des Bretes oder bis zu einem ihrer Steine.

Die Dame auf D 4 (s. das Diagramm) kann daher auf D 5 ziehen, aber auf welche Felder dieser Reihe noch?

Auf D 6, D 7, oder D 8.

Sie kann von D 4 auf E 5 ziehen, aber auch?

Auf F 6, oder G 7, oder H 8.

Sie kann von D 4 auf E 4 ziehen, aber auch?

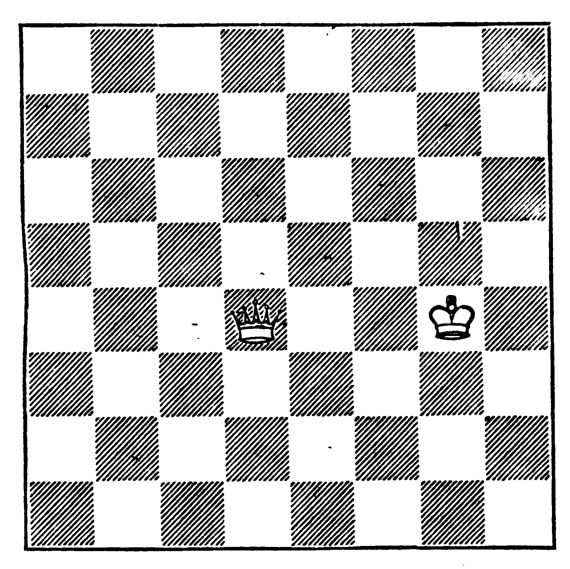
Auf F 4 bis zu ihrem Könige.

Sie kann von D 4 auf E 3 ziehen, aber auch?

Auf F 2, oder G 1.

Sie kann von D 4 auf D 3 ziehen, aber auch?

Auf D 2, oder D 1.



Ferner von D4 auf C3, aber auch?

Auf B2, oder A1.

Von D4 auf C4, aber auch?

Auf B4, oder A4.

Von D4 auf C5, aber auch?

Auf B6, oder A7.

Auf wie viel Felder zu ziehen hat sie daher bei diesem Stande die Wahl?

Auf fünfundzwanzig.

Setze die Dame auf D5 und sage, auf wie viel Felder sie von diesem Standpunkte aus ziehen kann!

Auf 27 Felder.

Und diese Felder, kurz ihr Gebiet genannt, sind?

D6, D7, D8, E6, F7, G8, E5, F5, G5, H5, E4,

F 3, G 2, H 1, D 4, D 3, D 2, D 1, C 4, B 3, A 2, C 5, B 5, A 5, C 6, B 7, A 8.

Ueber wie viel Felder erstreckt sich ihr Gebiet, wenn sie auf A1 steht?

Ueber 21 Felder.

Uebung.

Setze die Dame auf B 1 und so fort bis H 8 und lerne die Felder überblicken, die auf ihrem jedesmaligen Standpunkte ihr Gebiet sind. Dabei nenne die Anzahl der Felder.

Siebentes Kapitel.

Die Dame, ohne ihren König zur Hilfe zu haben, treibt den schwarzen König an den Rand des Schachbretes.

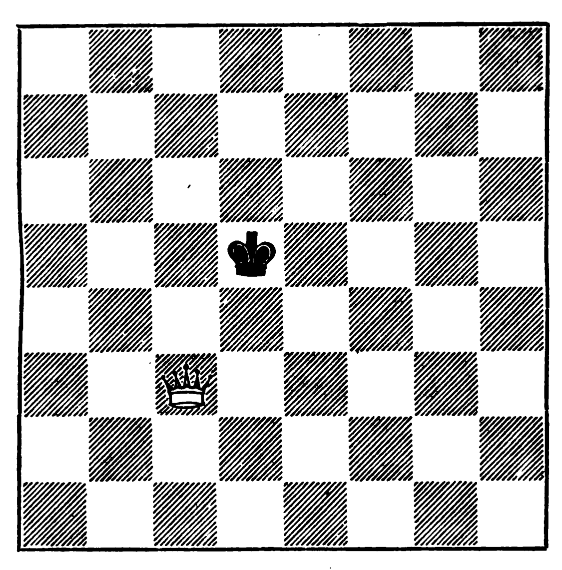
Nie darf der König das Gebiet einer feindlichen Figur betreten. Auf welche Felder darf der König bei dieser Stellung nicht ziehen?

Nicht auf C 4, nicht auf C 5, nicht auf C 6, noch auf die Felder D 4 und E 5.

Darum ist es leicht, mit der Dame den König an den Rand zu treiben, auf die achte Reihe, wie auf die erste, auf Linie A, wie auf Linie H; es ist leicht, obgleich hier auch die Dame sich hüten muß, das Gebiet des Königs zu betreten.

Wie treibt 1) die Dame den König auf die erste Reihe?

1) D. C 3 — F 6.	1) K. D 5 — C 5.
2) D. F 6 — E 6.	2) K. C 5 — B 5.
3) D. E 6 — D 6.	3) K. B 5 — A 5.
4) D. D 6 — C 6.	4) K. A 5 — B 4.
5) D. C 6 — D 5.	5) K. B 4 — A 4.
6) D. D 5 — C 5.	6) K. A 4 — B 3.
7) D. C 5 — D 4.	7) K. B 3 — A 3.
8) D. D 4 — C 4.	8) K. A 3 — B 2.
9) D. C 4 — D 3.	9) K. B 2 — A 2.
10) D. D 3 — C 3.	10) König muß auf die 1. Reihe (B 1) gehen.



Wie treibt 2) die Dame den König auf die 8. Reihe?

1) D. C 3 — B 4.	1) K. D 5 — E 5.
2) D. B 4 — C 4.	2) K. E 5 — F 5.
3) D. C 4 — D 4.	3) K. F 5 — G 5.
4) D. D 4 — E 4.	4) K. G 5 — H 5.
5) D. E 4 — F 4.	5) K. H 5 — G 6.
6) D. F 4 — E 5.	6) K. G 6 — H 6.
7) D. E 5 — F 5.	7) K. H 6 — G 7.
8) D. F 5 — E 6.	8) K. G 7 — H 7.
9) D. E 6 — F 6.	9) muß auf G 8.

Wie ziehst Du aber, wenn der König im ersten Zuge auf C 6 geht?

D. B 4 — A 5.

Hier hat der König drei Züge; er kann auf D 6, auf D 7 und auf B 7 gehen. Wie zieht die Dame, wenn er auf D 6 geht?

A 5 — B 5.

Wenn er auf D7 geht?

A 5 — B 6.

Welche Züge erfolgen aber, wenn er auf B7 geht?

Weiß.	Schwarz.
3) D. A 5 — C 5.	3) K. B 7 — A 6.
4) D. C 5 — B 4.	4) K. A 6 — A 7.
5) D. B 4 — B 5.	muß schon im 5. Zuge auf die 8. Reihe. (A 8.)

Du siehst, welche bestimmte Stellung gegen den König die Dame jedesmal einnehmen muß, um ihn zu treiben, und es wird Dir nun auch gelingen, den König auf die Linie A und H zu treiben, welche Linien er jetzt freiwillig betrat. Dabei wirst Du aber auch finden, daß es Fälle giebt, wo die Dame von ihren regelmäßigen Zügen abzuweichen hat.

Hier habt Ihr wieder ein Spiel! Aber spielt's auch und lernt bei gewissen Stellungen berechnen und voraussagen, in wie viel Zügen der König an den Rand getrieben wird.

Achtes Kapitel.

Schach: (†). Schlagen. En prise. Matt. Blindes Matt Patt. Remis. Roi dépouillé. Pièce touchée — pièce jouée. J'adoube.

Wenn die Dame im nachstehenden Diagramme von D4 auf E4 zieht, auf wessen Gebiet steht dann der schwarze König?

Auf dem Gebiete der Dame.

Oder worin steht er, mit dem Kunstausdruck zu reden?

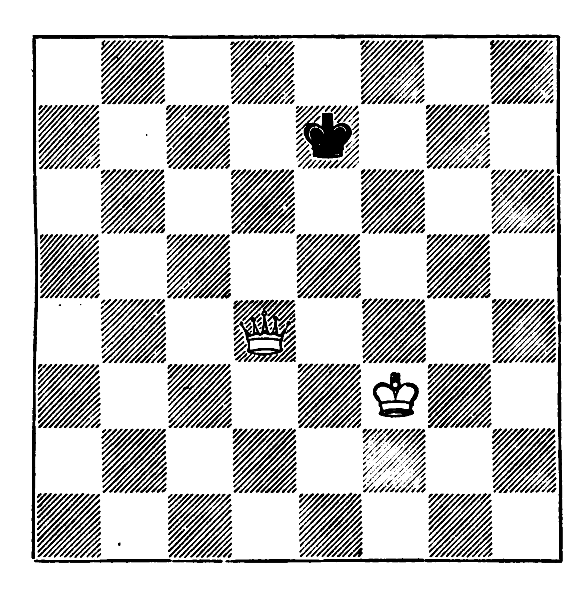
In Schach.

So oft Du aber den feindlichen König in Schach setzest (ihm Schach giebst), was mußt Du dabei sagen? (bieten?)

Schach.

Wie bezeichnet die Schriftsprache den Ausdruck „Schach!"?

Durch ein Kreuz.



Nicht blos durch D 4 — E 4, sondern wie kannst Du bei obiger Stellung noch † geben?

Durch D 4 — E 3 †, D 4 — E 5 †, D 4 — H 4 †, D 4 — G 7 †, D 4 — B 4 †, D 4 — C 5 †, D 4 — A 7 †.

Darf die Dame — und jeder andere Stein — das Gebiet des feindlichen Königs betreten?

Sehr wohl.

Was kann da aber der König thun, wenn der in sein Gebiet tretende Stein nicht durch einen andern geschützt (gedeckt) ist?

Der König kann ihn schlagen (nehmen).

Wie macht er das?

Er stellt sich auf das Feld dieses Steines, der vom Brete genommen wird.

Zöge daher die Dame D 4 — D 6 †, auf welches Feld zieht der König, die Dame schlagend?

Auf D 6.

Auf welchen Feldern darf Weiß auch nicht † geben, wenn nicht die Dame verloren gehen soll?

Nicht auf D 7, nicht auf D 8 und nicht auf F 6.

Was sagt man mit einem, auch bei uns gewöhnlichen, französischen Ausdruck von einem Steine, der geschlagen werden kann?

Er steht en prise.

Wohin muß der König, dem † geboten ist, wenn er nicht schlagen kann?

Auf ein Feld, wo er nicht im Schach steht.

Hast Du aber den feindlichen König in Schach gesetzt, und er hat kein Feld mehr, auf das er ziehen kann, was hast Du da errungen?

Den Sieg.

Was hast Du bei diesem „Schach!", wodurch das Spiel beendet ist, zu sagen?

„Schach und Matt!" oder blos „Matt!"

Es kommt vor, daß unaufmerksame Spieler Matt setzen, ohne es zu sehen, und daher blos „Schach!" oder auch das nicht einmal sagen; wie nennt man ein solches Matt, das zwar auch gewinnt, aber nicht ehrenvoll ist?

Ein blindes.

Jetzt nimm Dein Schachbret, setze die beiden Könige und die Dame auf, wie sie im Diagramme stehen, und laß uns Matt setzen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F3 — F4.	1) K. E7 — E6.

Nur auf einem Randfelde kann der schwarze König Matt gesetzt werden, darum sucht derselbe vom Rande sich entfernt zu halten.

2) K. F 4 — G 5.	2) K. E 6 — E 7.
3) K. G 5 — F 5.	3) K. E 7 — F 7.
4) D. D 4 — D 7 †.	4) K. F 7 — F 8.

Schwarz mußte nun auf ein Randfeld, auf F 8 oder G 8 gehen.

5) K. F 5 — G 6.	5) K. F 8 — G 8.

Auf wie vielerlei Weise kann nun Weiß im 6. Zuge Matt setzen?

Auf viererlei Weise.

D. D 7 — C 8 † und Matt,
oder D 7 — D 8 † und Matt,
oder D 7 — E 8 † und Matt,
oder D 7 — G 7 † und Matt.

Weiß konnte im 5. Zuge eben so gut auch den König auf F6 ziehen, welches Matt kann dann aber nur erfolgen?

D 7 — G 7 † und Matt.

Wir wiederholen dieses Spiel mit einigen Veränderungen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — F 4.	1) E 7 — E 6.
2) K. F 4 — G 5.	2) E 6 — F 7 (anstatt E 7).

Dieser Zug von Schwarz ist zu tadeln, weil er sich nicht so gut vertheidigt, als möglich, und um einen Zug früher Matt wird.

3) D. D 4 — D 7 †.	3) F 7 — G 8.
4) K. G 5 — G 6.	4) G 8 — H 8 (oder F 8).

Auf welche verschiedene Art kann nun Weiß Matt setzen?

Die Dame kann von D 7 auf C 8, oder auf D 8, oder auf E 8, oder auf G 7, oder auf H 7 ziehen und Matt setzen.

Stände aber der schwarze König auf F 8, wohin er im 4. Zuge auch ziehen konnte, wie könnte da Weiß nur Matt setzen?

D 7 — D 8 † und Matt, oder D 7 — F 7 † und Matt

Setze von Neuem auf, und sieh, ob Weiß nicht anders und eben so gut ziehen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — E 4.	1) E 7 — E 6.
2) D. D 4 — D 8.	2) E 6 — F 7 kein andrer Zug.
3) K. E 4 — F 5.	3) F 7 — G 7 kein andrer.
4) D. D 8 — E 8.	4) G 7 — H 7.

Schwarz kann auch auf H 6 ziehen, ist da aber sogleich Matt. Denn wie zöge Weiß?

D. D 8 — H 8 † und Matt, oder D 8 — G 6 † und Matt.

Indem nun aber Schwarz auf H 7 gezogen hat, wie zieht Weiß im 5. Zuge, um dann im 6. dieses Matt zu geben?

K. F 5 — F 6.

Aber kann Weiß nicht auch ziehen D. D 8 — F 8 und also die Stellung, die das Diagramm Dir zeigt, einnehmen?

Dieser Zug wäre ein grobes Versehen, wodurch das Spiel beendet würde, ohne daß Weiß gewonnen hätte. Schwarz, ohne im Schach zu stehen, kann nicht mehr ziehen. In diesem Falle hat Weiß nicht Matt, sondern Patt gesetzt.

Hätte Weiß gezogen D 8 — H 8 †, worauf Schwarz die Dame schlagen mußte, so wäre der Zug nicht schlechter, denn das Spiel wäre remis — partie remise — von keiner Seite gewonnen. Was ist aber auch beim Patt der Fall?

Das Spiel ist von keiner Seite gewonnen. Es versteht sich, daß eine Pattstellung nur dann stattfindet, wenn der König, wie hier, auch keinen Stein mehr hat, mit dem er ziehen kann.

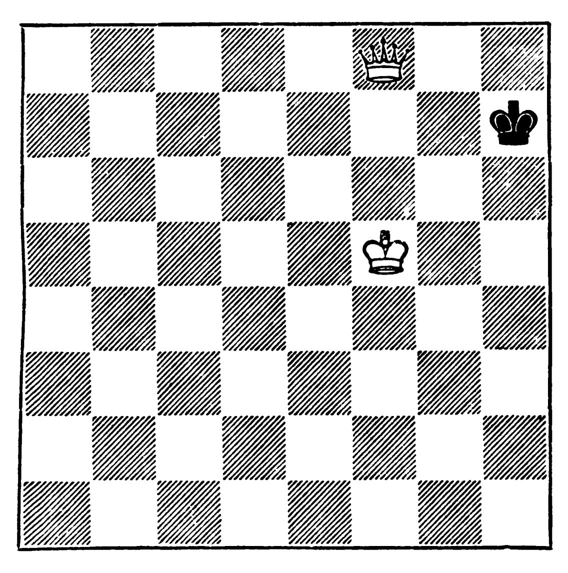
Ist aber nicht auch das Spiel als remis anzusehen, sobald ein König aller seiner Steine beraubt ist, nach einer alten Regel: Roi dépouillé hebt das Spiel auf?

Eine alte Regel, die aber durchaus nicht mehr gilt.

Ist Deinem Gegner nur möglich Dich Matt zu setzen, wie viele Züge mit dem bloßen Könige noch zu thun mußt Du Dir gefallen lassen, wenn Du Dich nicht für besiegt erklären willst?

49 Züge.

Hat aber Dein ungeschickter Gegner mit dem 50. Zuge das



Schwarz — am Zuge — ist Patt.

Matt nicht bewerkstelligt, wozu hast Du dann, nach den jetzt giltigen Gesetzen, ein Recht?

Das Spiel für remis zu erklären.

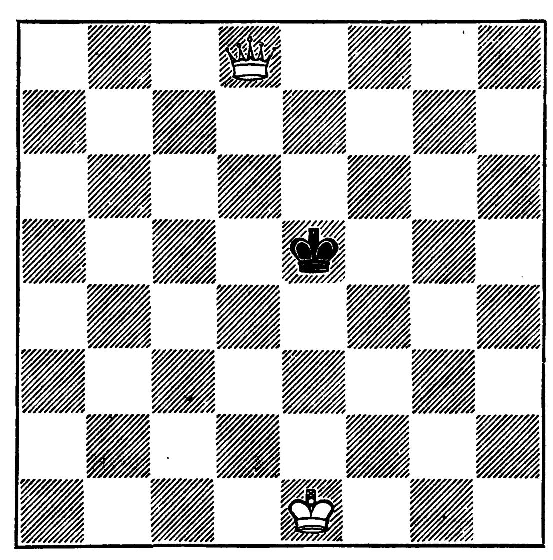
Aufgabe.

Weiß zieht an, treibt den schwarzen König auf ein bestimmtes Feld — das Schwarz zu meiden sucht — und macht ihn auf diesem Felde Matt.

1) auf dem Felde A 1.

Versuch es, ehe Du die Lösung nachspielst.

1) D. D 8 — B 6.	1) K. E 5 — F 5.
2) D. B 6 — H 6	2) F 6 — G 4.
3) K. E 1 — F 2.	3) G 4 — F 5.
4) K. F 2 — F 3.	4) F 5 — E 5.
5) D. H 6 — G 6.	5) E 5 — D 5.



Zieht Schwarz auf D 4, so erfolgt D. G 6 — F 5 und das Matt früher.

6) D. G 6 — F 6.	6) D 5 — C 5.
7) D. F 6 — E 6.	7) C 5 — B 5.
8) D. E 6 — D 6.	8) B 5 — A 5.
9) K. F 3 — E 3.	9) A 5 — B 5.
10) K. E 3 — D 3.	10) B 5 — A 5.
11) D. D 6 — C 6.	11) A 5 — B 4.
12) D. C 6 — B 6 †.	12) B 4 — A 4.
13) K. D 3 — C 3.	13) A 4 — A 3.

Weiß könnte hier schon Matt geben; aber die Bedingung ist, den König auf A 1 Matt zu machen.

14) D. B 6 — B 5.	14) A 3 — A 2.
15) D. B 5 — B 4.	15) A 2 — A 1.

16) Dame B 4 — B 2 † und Matt.

2) auf dem Felde H 5, und zwar in 7 Zügen.

1) D. D 8 — D 7. 1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2. 2) E 4 — E 5 s. dann die Variante.
3) K. F 2 — F 3. 3) E 5 — F 6.
4) K. F 3 — F 4. 4) F 6 — G 6.
5) D. D 7 — E 7. 5) G 6 — H 6.
6) K. F 4 — F 5. 6) H 6 — H 5.
7) D. E 7 — H 7 oder G 5 † und Matt.

Variante.

1) D. D 8 — D 7.	1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2.	2) E 4 — F 4.
3) D. D 7 — E 6.	3) F 4 — G 5.
4) K. F 2 — G 3.	4) G 5 — H 5.
5) K. G 3 — F 4.	5) H 5 — H 4.

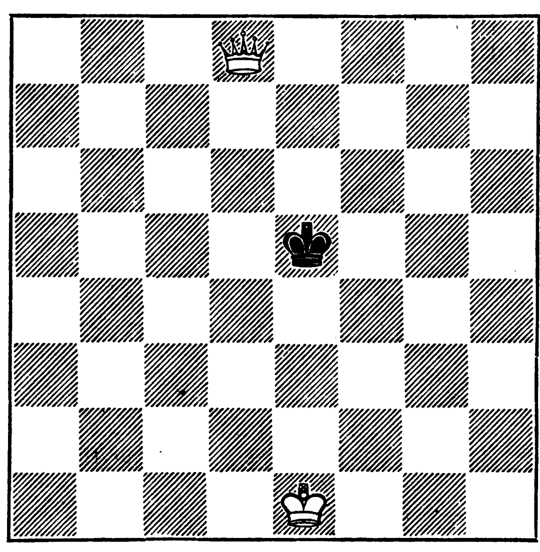
Wie muß nun Weiß ziehen, um auch im 6. Zuge das Feld H 3 zu beherrschen und im 7. Zuge den König auf H 5 Matt zu setzen?

6) D. E 6 — D 7	6) H 4 — H 5.
7) D. D 7 — H 7 † und Matt.	

Es wird Dir nun nicht schwer sein, 3) den König auf B 1 und so fort auf allen übrigen Randfeldern Matt zu setzen, was Du versuchen mögest, am besten mit einem Freunde. Nehmt abwechselnd die Weißen und seht, wer in den wenigsten Zügen Matt macht. Hütet Euch vor Patt! Thut jeden Zug nach reiflicher Ueberlegung, denn kein Zug darf zurückgenommen werden, und der einmal berührte Stein muß gezogen werden. Pièce touchée — pièce jouée.

Wenn man aber einen, nicht gehörig auf dem Felde stehenden Stein nur zurecht rücken will, dann kann man ihn doch berühren, ohne ihn ziehen zu müssen?

Auch nicht, ohne die Absicht vorher zu erklären, oder ohne des französischen Wortes: „j'adoube“ (ich rücke zurecht) sich zu bedienen.



Zieht Schwarz auf D 4, so erfolgt D. G 6 — F 5 und das Matt früher.

6) D. G 6 — F 6.	6) D 5 — C 5.
7) D. F 6 — E 6.	7) C 5 — B 5.
8) D. E 6 — D 6.	8) B 5 — A 5.
9) K. F 3 — E 3.	9) A 5 — B 5.
10) K. E 3 — D 3.	10) B 5 — A 5.
11) D. D 6 — C 6.	11) A 5 — B 4.
12) D. C 6 — B 6 †.	12) B 4 — A 4.
13) K. D 3 — C 3.	13) A 4 — A 3.

Weiß könnte hier schon Matt geben; aber die Bedingung ist, den König auf A 1 Matt zu machen.

14) D. B 6 — B 5.	14) A 3 — A 2.
15) D. B 5 — B 4.	15) A 2 — A 1.

16) Dame B 4 — B 2 † und Matt.

2) auf dem Felde H 5, und zwar in 7 Zügen.

1) D. D 8 — D 7. 1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2. 2) E 4 — E 5 s. dann die Variante.
3) K. F 2 — F 3. 3) E 5 — F 6.
4) K. F 3 — F 4. 4) F 6 — G 6.
5) D. D 7 — E 7. 5) G 6 — H 6.
6) K. F 4 — F 5. 6) H 6 — H 5.
7) D. E 7 — H 7 oder G 5 † und Matt.

Variante.

1) D. D 8 — D 7. 1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2. 2) E 4 — F 4.
3) D. D 7 — E 6. 3) F 4 — G 5.
4) K. F 2 — G 3. 4) G 5 — H 5.
5) K. G 3 — F 4. 5) H 5 — H 4.

Wie muß nun Weiß ziehen, um auch im 6. Zuge das Feld H 3 zu beherrschen und im 7. Zuge den König auf H 5 Matt zu setzen?

6) D. E 6 — D 7 6) H 4 — H 5.
7) D. D 7 — H 7 † und Matt.

Es wird Dir nun nicht schwer sein, 3) den König auf B 1 und so fort auf allen übrigen Randfeldern Matt zu setzen, was Du versuchen mögest, am besten mit einem Freunde. Nehmt abwechselnd die Weißen und seht, wer in den wenigsten Zügen Matt macht. Hütet Euch vor Patt! Thut jeden Zug nach reiflicher Ueberlegung, denn kein Zug darf zurückgenommen werden, und der einmal berührte Stein muß gezogen werden. Pièce touchée — pièce jouée.

Wenn man aber einen, nicht gehörig auf dem Felde stehenden Stein nur zurecht rücken will, dann kann man ihn doch berühren, ohne ihn ziehen zu müssen?

Auch nicht, ohne die Absicht vorher zu erklären, oder ohne des französischen Wortes: „j'adoube“ (ich rücke zurecht) sich zu bedienen.

Wollt Ihr Euern Sieg verherrlichen, so sagt das Matt, das Ihr in wenigen Zügen geben könnt, voraus. Z. B. „in zwei, in drei Zügen Matt!"

Neuntes Kapitel.

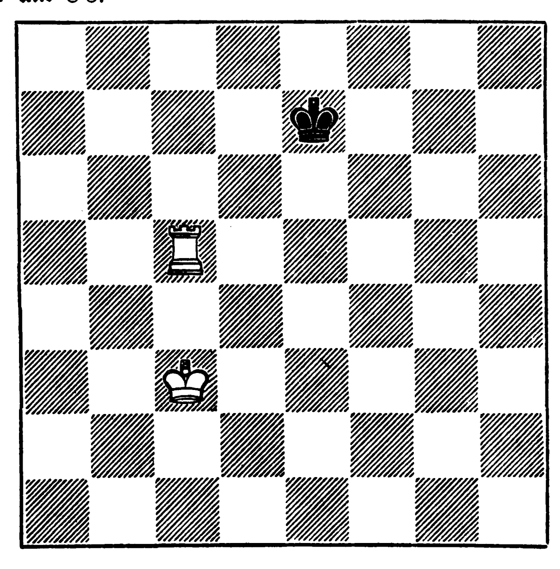
Gang und Wirkung des Thurmes. Ein Tempo gewinnen.

Wie unterscheidet sich der Gang des Thurmes von dem Gange der Dame?

Der Thurm geht wie die Dame, aber nur nicht schräg.

Auf welche Felder kann er daher bei nachstehender Stellung ziehen?

Auf A 5, B 5, D 5, E 5, F 5, G 5, H 5 auf C 4, C 6, C 7 und C 8.



Oder welche Reihe und welche Linie sind sein Gebiet?

Die fünfte Reihe und Linie C.

Soll der Thurm von C5 auf D4 kommen, wie viel Züge braucht er, um dahin zu gelangen?

Zwei: 1) C5 — D5, 2) D5 — D4, oder 1) C5 — C4, 2) C4 — D4.

Wie muß er ziehen, um in zwei Zügen auf G1 zu kommen?

1) C5 — G5, 2) G5 — G1.

Auf wie vielerlei Weise kann er in drei Zügen auf C2 gelangen?

Auf siebenerlei Weise: 1) C5 — H5, H5 — H2, H2 — C2, 2) C5 — G5, G5 — G2, G2 — C2, 3) C5 — F5, F5 — F2, F2 — C2 u. s. f. bis C5 — A5, A5 — A2, A2 — C2.

Auf wie vielerlei Weise kann der Thurm † geben?

Auf zweierlei Weise: C5 — E5 † und C5 — C7 †.

Wohin muß Weiß den schwarzen König treiben, um ihn Matt zu setzen?

Auf ein Randfeld.

Hier sollst Du schlechte Züge sehen, die das nicht bewerkstelligen.

1) T. C5 — C7 †. 1) K. E7 — D6.

Jetzt steht der schwarze König nicht mehr auf dem Gebiete des Thurmes, der Thurm aber steht auf dem Gebiete des Königs. Weiß übersieht das und zieht:

2) K. C3 — D4. Wie zieht nun Schwarz?

2) König nimmt Thurm. Remis.

Weniger ungeschickt:

1) T. C5 — E5 †. 1) K. E7 — D6.

2) K. C3 — D4.

Hier ist Weiß doch so klug gewesen, den Thurm zu decken.

2) K. D6 — C6.

3) T. E5 — C5 †. Dieses † ist ganz zwecklos, indem der schwarze König wieder auf D6 geht.

Jetzt laß uns richtig ziehen:

1) K. C 3 — D 4. 1) K. E 7 — E 6.
2) T. C 5 — D 5. 2) K. E 6 — F 6.
3) T. D 5 — E 5. 3) K. F 6 — G 6 (oder F 7).
4) K. D 4 — E 4. 4) K. G 6 — F 6.

Der weiße König konnte eben so gut auf D 5 und dann auf D 6 gehen.

5) K. E 4 — F 4. 5) K. F 6 — G 6.
6) T. E 5 — F 5. 6) K. G 6 — H 6.

Der Thurm konnte eben so gut ziehen E 5 — E 6 †.

7) T. F 5 — G 5 (oder auf F 6 †). 7) K. H 6 — H 7.
8) K. F 4 — F 5. 8) K. H 7 — H 6. (oder H 8).
9) K. F 5 — F 6. 9) K. H 6 — H 7.
10) T. G 5 — H 5 †. 10) K. H 7 — G 8.
11) T. H 5 — H 6.

Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als abzuwarten, daß Schwarz zieht. Diese Abwartung konnte auch auf H 4, 3, 2, und 1 stattfinden. Mit einem italienischen, auch bei uns gebräuchlichen Ausdruck gewinnt ein solcher oder ähnlicher Zug ein Tempo (Zeit); bei Verabsäumung eines solchen Zuges verliert man ein Tempo. „Ein Tempo gewinnen" bezeichnet immer, daß die Stellung des Gegners eben darum, weil er am Zuge ist, sich verschlechtert. 11) K. G 8 — F 8.

12) T. H 6 — H 8 † und Matt.

Setze den Thurm wieder auf G 5 und den schwarzen König auf H 7. So stand das Spiel nach dem 9. Zuge. Wie kann Weiß eben so gut ziehen, als T. G 5 — H 5 †?

10) K. F 6 — F 7. 10) K. H 7 — H 6.

Geht der schwarze König auf H 8, so erfolgt das Matt sogleich.

11) T. G 5 — F 5 (Abwartung). 11) K. H 6 — H 7.
12) T. F 5 — H 5 † und Matt.

Setze das Spiel auf, wie es im 5. Zuge stand, den weißen

K. auf F 4, den Thurm auf E 5 und den schwarzen K. auf G 6. Weiß zieht im 6. Zuge anders.

6) T. E 5 — E 6 †.	6) K. G 6 — F 7.

Geht Schwarz auf H 5, so zieht der Thurm, bleibt aber auf der 5. Reihe, um im nächsten Zuge auf H 6 Matt zu geben.

7) K. F 4 — F 5.	7) K. F 7 — G 7.
8) T. E 6 — F 6.	8) K. G 7 — H 7.
9) T. F 6 — F 7 †.	9) K. H 7 — H 8.
oder T. F 6 — G 6.	
10) K. F 5 — G 6.	10) K. H 8 — G 8.
11) T. F 7 — F 6.	11) K. G 8 — H 8.
12) T. F 6 — F 8 † und Matt.	

Setze den Thurm auf F 6 zurück, und mache den König, anstatt sogleich auf H 8, in 5 Zügen auf dem Felde H 6 Matt.

1) K. G 6 — F 7.	1) K. H 8 — H 7.
2) T. F 6 — E 6.	2) K. H 7 — H 8.
3) T. E 6 — E 8 †.	3) K. H 8 — H 7.
4) K. F 7 — F 6.	4) K. H 7 — H 6.
5) T. E 8 — H 8 † und Matt.	

Laß die Könige stehen, wo sie stehen, den Thurm aber stelle auf E 8, um den König auf H 4 Matt zu machen.

1) T. E 8 — E 7.	1) K. H 6 — H 5.
2) K. F 6 — F 5.	2) K. H 5 — H 6.
3) T. E 7 — D 7.	3) K. H 6 — H 5.
4) T. D 7 — D 6.	4) K. H 5 — H 4.
5) K. F 5 — F 4.	5) K. H 4 — H 3.
6) T. D 6 — D 2.	6) K. H 3 — H 4.
7) T. D 2 — H 2 † und Matt.	

Stelle den schwarzen König auf H 3, den weißen auf F 3, den Thurm aber auf A 4. Wie machst Du da in zwei Zügen Matt?

1) K. F 3 — F 2.	1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 4 — H 4 † und Matt.	

Wie machst Du aber in vier Zügen Matt, wenn der Thurm nicht auf Linie H ziehen und von der Linie A sich nicht entfernen soll?

1) K. F 3 — F 2. 1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 4 — A 3. 2) K. H 2 — H 1.
3) K. F 2 — G 3. 3) K. H 1 — G 1.
4) T. A 3 — A 1 † und Matt.

Du siehst, daß man den König auf jedes beliebige Randfeld treiben und ihn da Matt setzen kann.
Stelle nun die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen.

Weiß zog 1) K. C 3 — D 4; darauf Schwarz K. D 7 — E 6, warum aber nicht K. D 7 — D 6?

Weil das Matt dann früher (im elften Zuge) erfolgt.

Weiß.	Schwarz.
2) T. C 5 — E 5.	2) K. D 6 — C 6.
3) T. E 5 — D 5.	3) K. C 6 — B 6.
4) T. D 5 — C 5 u. s. f.	

Dieselben Züge und Varianten, wie vorher, nur auf anderen Feldern. Es ist durchaus nöthig, daß Du alle diese Varianten, welche Du oben nachgespielt hast, und welche Du, um sie genau zu kennen, wiederholen mußt, auch auf der linken Seite des Bretes mit Leichtigkeit ausführen lernst. Nachdem Dir das gelungen, laß Dir und Deinem Freunde folgende Uebungen anempfohlen sein:

Treibet den schwarzen König auf die erste Reihe und setzet ihn auf A 1, B 1 u. s. w. Matt.

Hütet Euch, Patt zu setzen und den Thurm en prise stehen zu lassen.

Zehntes Kapitel.

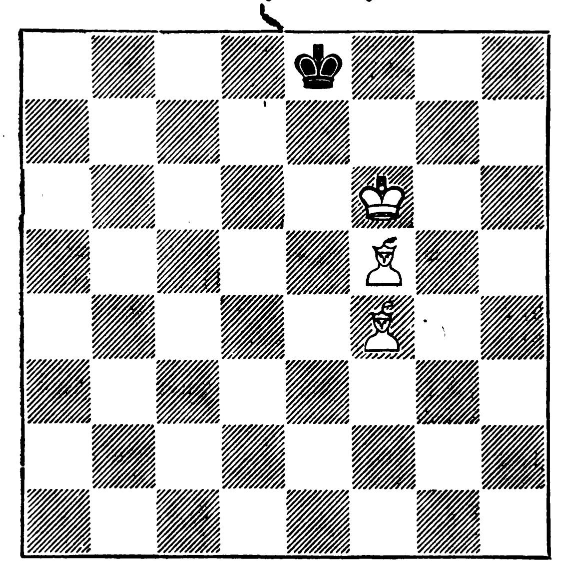
Gang und Wirkung der Laufer.

Welche Züge hat der Laufer mit der Dame gemein?

Die schrägen.

Wodurch unterscheiden sich die beiden weißen Laufer?

Der eine steht auf einem weißen Felde und kann auch nur



auf weiße Felder ziehen; der andere steht auf einem schwarzen Felde und kann auch nur auf schwarze Felder ziehen.

Wie nennt man der Kürze wegen auch einen Laufer von weißer Farbe, um zu bezeichnen, daß er auf schwarzen Feldern gehe?

Den schwarzen Laufer.

Welche Felder sind das Gebiet des Laufers F4 (oder die Felder, auf welche er ziehen kann)?

C1, D2, E3, G5, H6, H2, G3, E5, D6, C7, B8.

Welche Felder sind das Gebiet des Laufers F5?

B1, C2, D3, E4, G6, H7, H3, G4, E6, D7, C8.

Auf welche (bei dieser Stellung aber ganz unnütze) Weise kann † gegeben werden?

L. F5 — G6 † und L. F5 — D7 †, wo aber der Laufer en prise stände.

Auf was für ein Feld mußt Du den König treiben, wenn Du Matt machen willst?

Auf ein Eckfeld.

Weiß.	Schwarz.
1) L. F4 — C7.	1) K. E8 — F8.
2) L. F5 — D7.	2) K. F8 — G8.
3) K. F6 — G6	3) K. G8 — F8.

(oder H8, worauf Weiß zieht, wie folgt, nur ohne †).

4) L. C7 — D6 †.	4) K. F8 — G8.
5) L. D7 — E6 †.	5) K. G8 — H8.
6) L. D6 — E5 † und Matt.	

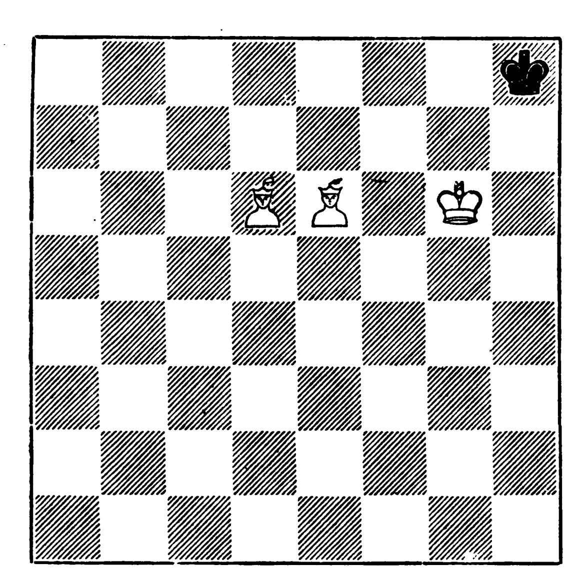
Auch auf A8 kann der König getrieben und da Matt gesetzt werden. Versuch's!

1) L. F4 — D6.	1) K. E8 — D8.
2) L. F5 — E6.	2) K. D8 — E8.
3) K. F6 — E5.	3) K. E8 — D8.
4) K. E5 — D5.	4) K. D8 — E8.
5) K. D5 — C6.	5) K. E8 — D8.
6) L. E6 — F7.	6) K. D8 — C8.
7) L. D6 — E7.	7) K. C8 — B8.
8) K. C6 — B6.	8) K. B8 — C8.
9) L. F7 — E6 †.	9) K. C8 — B8.
10) L. E7 — D6 †.	10) K. B8 — A8.
11) L. E7 — D5 † und Matt.	

Wie mußt Du ziehen, um bei folgender Stellung durch den Laufer E6 mit dem vierten Zuge Matt zu setzen?

Bedenke wohl, daß Du dem schwarzen König erst einen Zug eröffnen mußt, damit er nicht Patt sei.

Weiß.	Schwarz.
1) K. G6 — F7.	1) K. H8 — H7.
2) L. D6 — F8.	2) K. H7 — H8.
3) L. F8 — G7 †.	3) K. H8 — H7.
4) L. E6 — F5 † und Matt.	

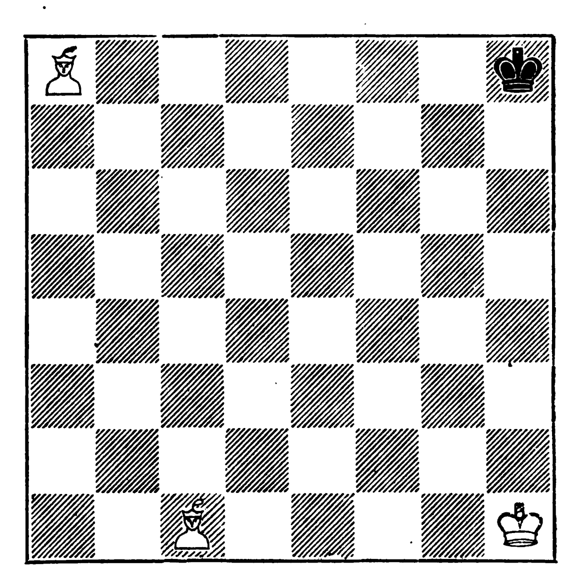


Wie mußt Du aber ziehen, um den König auf G 8 Matt zu machen?

1) den L. E 6, damit der K. ziehen kann.	1) K. H 8 — G 8.
2) denselben L., ohne aber † zu geben (auch der andere Laufer konnte ziehen).	2) K. G 8 — H 8.
3) L. D 6 — F 8.	3) K. H 8 — G 8.
4) L. F 8 — H 6.	4) K. G 8 — H 8.
5) L. H 6 — G 7 †.	5) K. H 8 — G 8.
6) L. giebt auf E 6 † und Matt.	

Um mit den Laufern umgehen zu lernen, fasse folgende Stellung ins Auge und prüfe folgende Züge aus einer englischen Schachanweisung von Ch. Kenny.

Weiß.	Schwarz.
1) L. C 1 — B 2 †.	1) K. H 8 — G 8.
2) L. A 8 — D 5 †.	2) K. G 8 — F 8.



3) L. B 2 — F 6. 3) K. F 8 — E 8.
4) L. D 5 — E 6. 4) K. E 8 — F 8.

Auf welche Felder ist der schwarze König beschränkt?

Auf E 8 und F 8.

Wohin geht nun in den nächsten 5 Zügen der weiße König?

Auf G 6.

Wo aber steht im neunten Zuge der schwarze König?

Auf E 8.

Welche Züge folgen?

10) L. F 6 — G 5. 10) K. E 8 — F 8.
11) L. E 6 — D 7. 11) K. F 8 — G 8.
12) L. G 5 — H 6. 12) K. G 8 — H 8.
13) L. H 6 — G 7 †. 13) K. H 8 — G 8.
14) L. D 7 — E 6 † und Matt.

Gefällt Dir das? Gewiß! Aber sind denn die Züge, die Schwarz thut, forcirt, gezwungen?

Schwarz konnte schon im ersten Zuge anders, nämlich H 8 — H 7, ziehen.

Welche Züge folgen nun? Das überläßt der englische Schachmeister, der genug gezeigt zu haben glaubt, dem Anfänger. Nun noch einmal das Diagramm aufgesetzt.

1) L. C 1 — B 2 †.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. A 8 — E 4 †.	2) K. H 7 — H 6.
3) K. H 1 — G 2.	3) K. H 6 — G 5.

Sein bester Zug, denn geht er auf H 5, so folgt L. B 2 — C 1, wodurch dem Könige wieder eine Linie abgeschnitten wird, was jetzt nicht geschehen kann; denn zöge der L. auf C 1, so ginge der K. auf F 6 und wäre vor der Hand frei. Eben so wenig darf der L. auf E 5 gehen, um das Feld F 4 zu decken, welches der weiße König decken und einnehmen muß. Also:

4) K. G 2 — F 3.	4) K. G 5 — H 6.
5) K. F 3 — F 4.	

Nur ja nicht auf G 4! Warum?

Patt.	5) K. H 6 — H 5.
6) L. B 2 — G 7.	6) K. H 5 — H 4.
7) L. E 4 — G 6.	7) K. H 4 — H 3.
8) K. F 4 — F 3.	8) K. H 3 — H 4.
9) L. G 7 — F 6 †.	9) K. H 4 — H 3.
10) L. G 6 — F 5 †.	10) K. H 3 — H 2.
11) K. F 3 — F 2.	11) K. H 2 — H 1.
12) L. F 5 — G 4 (Abwartung). Nicht † geben. Auch der andere Laufer kann ziehen, nur ja nicht auf E 5!	12) K. H 1 — H 2.
13) L. F 6 — E 5 †.	13) K. H 2 — H 1.
14) L. G 4 — F 3 † und Matt.	

Hier hätte denn der englische Schachmeister insofern Recht, als das Matt im 14. Zuge erfolgt. Aber ist denn dieses Matt ein

forcirtes? Mit Nichten; denn schon im zweiten Zuge konnte Schwarz anders ziehen.

Der erste Zug war:

1) L. C 1 — B 2 †.	1) K. H 8 — H 7.
	Wie zieht Schwarz, anstatt auf H 6?
2) L. A 8 — E 4 †.	2) K. H 7 — G 8.

Wie muß Weiß jetzt ziehen, um den König zu beschränken?

3) L. E 4 — G 6.	3) K. G 8 — F 8.
4) L. B 2 — F 6.	4) K. F 8 — G 8.

Nun weißt Du, daß der König marschiren muß und wie Du Matt machst. Versuch's! Du kommst im 8. Zuge mit Deinem König auf G 5 an. Da wirst Du finden, daß der Laufer auf G 6, welches Feld Dein König einnehmen muß, Dir im Wege steht. Du mußt nun ziehen:

9) L. G 6 — F 5.	9) K. G 8 — F 8.
	(Zieht er auf F 7, so erfolgt das Matt im 15. Zuge.)
10) K. G 5 — G 6.	10) K. F 8 — E 8.
11) L. F 5 — E 6.	11) K. E 8 — F 8.
12) L. E 6 — D 7 u. s. w.	Erst im 16. Zuge Matt!

Demnach hätte der englische Schachmeister sehr Unrecht, wenn er von 14 Zügen spricht. Allein wir wollen noch einen andern Versuch machen.

1) L. C 1 — B 2 †.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. A 8 — D 5 (also nicht †).	2) K. H 7 — G 6.
3) K. H 1 — G 2.	3) K. G 6 — G 5.

Jetzt kann Weiß nicht etwa L. D 5 — E 4 ziehen, um dem Könige eine Linie abzuschneiden, weil derselbe auf F 4 ginge und dadurch nur Züge gewönne, also:

4) K. G 2 — F 3.	4) K. G 5 — F 5.
5) L. B 2 — C 3 (Abwartung).	5) K. F 5 — G 5 (kann sehr gut auch auf G 6 gehen).
6) L. D 5 — E 4.	6) K. G 5 — H 6.

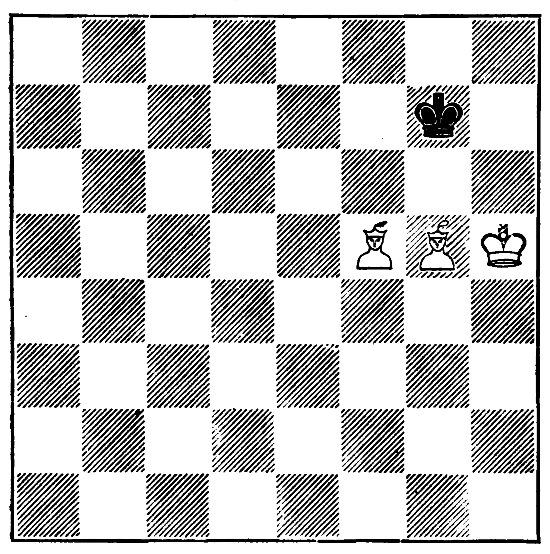
7) K. F3 — F4. 7) K. H6 — H5.

8) L. C3 — G7 u. s. w., wie dagewesen. Es ist nun im 16. Zuge Matt und jeder Versuch, den Engländer zu rechtfertigen, vergeblich. Dennoch ist bei obiger Stellung ein forcirtes Matt, und zwar in 15 Zügen, ausführbar, nur muß man von Grund aus anders ziehen, als der englische Schachmeister gethan. Ein geübtes Schachauge, und vielleicht auch schon das Deinige, sieht, wie Weiß schon in den ersten drei Zügen den schwarzen König auf sechs Felder (G7, F7, und die dahinter liegenden) beschränken kann. Es ist gleichgültig, welcher von den beiden Laufern zuerst zieht; der Laufer C1 mag anfangen, aber nur ja kein nutzloses † geben.

Diese drei Züge sind?

1) L. C1 — G5, 2) L. A8 — E4 und 3) L. E4 — F5.

Weiß zieht den 8. Zug und setzt mit dem 15. Matt.



Wie zieht Weiß in den folgenden vier Zügen?

Den König von H 1 auf H 5.

Hat Schwarz so gut als möglich gezogen, wo steht dann der schwarze König in seinem 7. Zuge?

Auf G 7 (oder auch auf F 7).

8) L. F 5 — D 7. 8) K. G 7 — F 7.

9) K. H 5 — H 6. Wie muß Schwarz ziehen, um nicht schon im 13. Zuge Matt zu sein? 9) K. F 7 — G 8; denn zöge der König auf F 8, so folgte K. H 5 — G 6 und dann L. G 5 — H 6.

10) K. H 6 — G 6. 10) K. G 8 — F 8.

11) L. G 5 — F 6 u. s. w. Im 15. Zuge Matt.

Uebung.

Diese Spiele mit den Laufern möget Ihr, Du und Dein Freund, wiederholen und die Varianten ergänzen, die hier nur angedeutet sind. Auch möget Ihr bei beliebigen Stellungen, die Ihr wählet, einander aufgeben, die rechten Züge zu suchen. Nur Geduld! Gewiß werdet Ihr interessante Stellungen finden.

Elftes Kapitel.

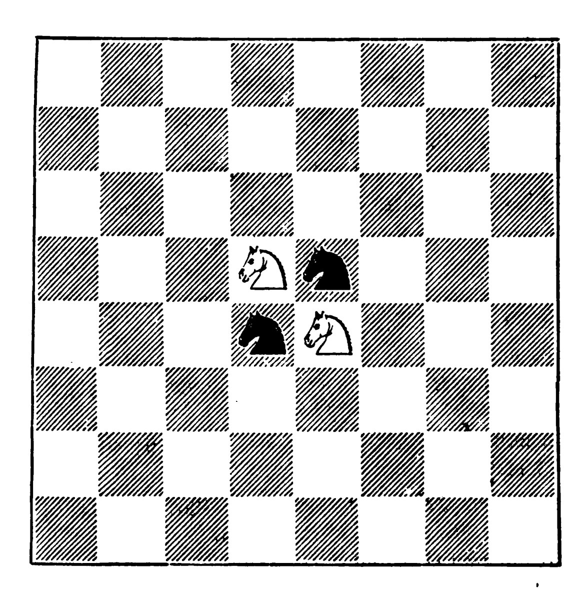
Gang des Springers.

Hier hast Du alle vier Springer. So nahe sie beisammen stehen, so hindert doch keiner den andern im Ziehen, denn was ist ihnen gestattet?

Steine zu überspringen.

Sie ziehen nicht weit; nur ein Feld weiter, als der König zieht, und zwar von einem schwarzen Felde auf was für eins und umgekehrt?

Von einem schwarzen Felde auf ein weißes, und von einem weißen auf ein schwarzes.



Auf wie viel Felder kann bei obiger Stellung jeder Springer ziehen?

Auf acht.

Welche 8 Felder sind das Gebiet des schwarzen Springers D4?

E2, F3, F5, E6, C6, B5, B3 und C2.

Diese Felder sieh Dir genau an und so lange, bis Du sie alle im Auge hast. Ueberschaue die Felder in einer anderen Ordnung, z. B. C6, E6, C2, E2. — Die übrigen?

B3, B5, F3, F5.

Oder: B5, C6, E2, F3 und?

C2, B3, E6, F5.

Diese Uebung wiederholst Du bei den übrigen Springern,

wenn hier auch nur gefragt wird, welche Felder sind das Gebiet des S. E4?

F 2, G 3, G 5, F 6, D 6, C 5, C 3, D 2.

Welche Felder sind das Gebiet des S. D 5 und E 5?

E 3, F 4, F 6, E 7, C 7, B 6, B 4, C 3;
F 3, G 4, G 6, F 7, D 7, C 6, C 4, D 3.

Welcher von diesen Springern steht auf dem Gebiet eines andern?

Keiner.

Kann aber Weiß oder Schwarz so ziehen, daß sein Springer das Gebiet eines feindlichen betritt?

Auch nicht.

Wie zieht aber Weiß, oder Schwarz, um das Gebiet eines andern Springers zu betreten?

Ein weißer Springer zieht auf C 3 oder F 6; ein schwarzer auf F 3 oder C 6.

Jetzt nimm Dein Bret, setze einen Springer auf A 1 und sage, auf wie viel Felder er ziehen kann.

Nur auf zwei (B 3 und C 2).

Das merke Dir, um eine Lebensfrage zu beantworten, die das nächste Kapitel an Dich thun wird. Rücke den Springer auf B1, wie viel Felder sind sein Gebiet?

Drei (A 3, C 3, D 2).

Auf C1, D1, E1, F1 — wie viel Felder?

Vier.

So fahre fort. Auf jedes Feld stelle den Springer und übe Dich, sein Gebiet zu überblicken. Dann stelle den Springer wieder auf A1 und sage, wie muß der Springer ziehen, um, in den wenigsten Zügen, von A1 auf B1 zu kommen?

1) A 1 — B 3, 2) B 3 — D 2, 3) D 2 — B 1, oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3, 3) A 3 — B 1.

Wie muß er ziehen, um von A1 auf das schwarze Feld B 2 zu kommen?

1) A 1 — B 3, 2) B 3 — A 5, 3) A 5 — C 4 4) C 4

— B2; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — A4, 4) A4 — B2; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — D3, 4) D3 — B2; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — C4, 4) C4 — B2; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — D1, 4) D1 — B2.

Wie muß er ziehen, um von A1 auf das Feld C3 zu kommen?

1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — A4, 4) A4 — C3; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — E4, 4) E4 — C3; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — D4, 3) D4 — E2, 4) E2 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — A3, 3) A3 — B1, 4) B1 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — B4, 3) B4 — A2, 4) A2 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — D4, 3) D4 — E2, 4) E2 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — D5, 4) D5 — C3; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — D1, 4) D1 — C3.

Wie viel Züge braucht er, um von A1 auf das Feld F8 zu gelangen?

Auch nur vier: 1) A1 — B3, 2) B3 — C5, 3) C5 — D7, 4) D7 — F8; oder 1) A1 — B3, 2) B3 — D4, 3) D4 — E6, 4) E6 — F8; oder 1) A1 — C2, 2) C2 — D4, 3) D4 — E6, 4) E6 — F8.

Um von A1 auf E8 zu gelangen?

Fünf: 1) A1 — C2, 2) C2 — B4, 3) B4 — D5, 4) D5 — C7, 5) C7 — E8, und auf viele andere Weise, z. B. 1) A1 — C2, 2) C2 — E3, 3) E3 — G4, 4) G4 — F6, 5) F6 — E8.

Diese sehr nützliche Uebung setze mit dem Freunde fort. Er zeige Dir, und Du ihm, das Feld, auf welches der Springer ziehen soll. Ehe Ihr aber den Springer berührt, müßt Ihr sagen, in wie viel Zügen Ihr das Ziel erreichen wollt. Es giebt so Manchen, der, obgleich er seit Jahren sich zu den Schachspielern zählt, doch nicht mit den Springern umzugehen weiß, weil er nie diese Uebung machte. Das Schwerste, was sich mit dem Springer ausführen läßt, ist: mit demselben alle Felder des Bretes zu betreten in 63 Zügen, oder auch in 64,

indem der Springer auf das Feld, von dem er ausgegangen, zurückkehrt. Wie nennt man dieses Kunststück, mit dem kein Schachspieler, am wenigsten ein Anfänger, vertraut zu sein nöthig hat?

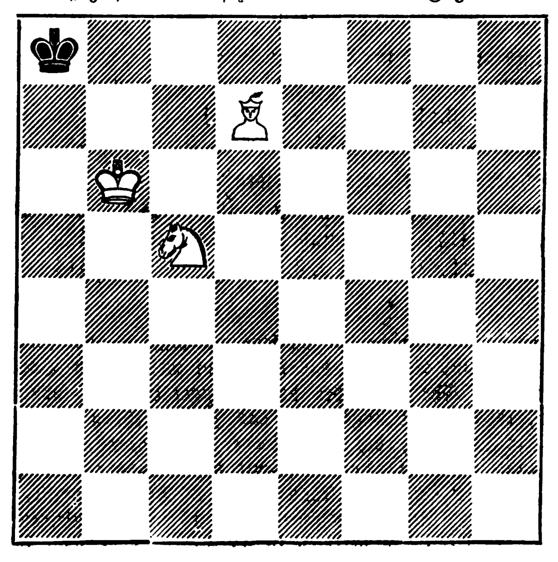
Den Rösselsprung.

Zwölftes Kapitel.

Matt durch Laufer und Springer.

Zwei Springer gegen den entblößten König können kein, wenigstens kein forcirtes Matt geben, wohl aber der Springer und Laufer.

Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge Matt.



Auf welche Felder ist der schwarze König bei vorstehender Stellung beschränkt?

Auf die Felder A 8 und B 8.

Was für ein Zug wäre es, wenn Weiß zöge S. C 5 — A 6?

Der schlechteste, denn Schwarz wäre Patt.

Wie muß Weiß ziehen?

1) L. D 7 — E 6 (Abwartung).	1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 5 — A 6 †.	2) K. B 8 — A 8.
3) L. E 6 — D 5 † und Matt.	

Stelle den Laufer wieder auf D 7, den Springer aber auf H 1. Es fragt sich nun, muß auch jetzt der Laufer ziehen, um ein Tempo zu gewinnen, oder kommt der S. zur rechten Zeit auf A 6 an, wo er dem Könige † giebt? Diese Berechnung kannst Du Dir sehr erleichtern. In dem ersten Zuge, den Weiß und Schwarz gethan, steht der schwarze König auf B 8, auch im 3. und 5. Zuge, und so oft die Anzahl der Züge ungleich ist.

So oft aber die Anzahl der Züge gleich ist, wohin hat der schwarze König gezogen?

Auf A 8.

In wie viel Zügen kommt der Springer von H 1 auf A 6?

In vier Zügen.

Und da dies eine gleiche Zahl ist, auf welches Feld muß Schwarz in seinem 4. Zuge ziehen?

Auf A 8.

Und was erfolgt nun im 5. Zuge?

L. D 7 — C 6 † und Matt.

Jetzt stelle den Springer auf G 1 — die übrigen Steine wie im Diagramme — und nun eine Frage, die Du um so eher beantworten wirst, wenn Du die Uebungen nicht unterließest, die das vorhergehende Kapitel Dir anempfahl. Kann die Anzahl der Züge, in welchen der Springer von G 1 auf A 6 geht, auch jetzt eine gleiche sein oder durch künstliche Winkelzüge werden?

Unmöglich; nur ungleich muß die Zahl der Züge sein, in welcher der Springer von einem schwarzen Felde auf irgend ein weißes gelangt.

Was wirst Du thun, um bei dieser Stellung Matt zu machen?

Den Laufer ziehen, um ein Tempo zu gewinnen.

Auf welchem Felde kann dann der Springer † geben?

Auf A 6.

Und zwar im wievielsten Zuge?

Im sechsten.

Also im 7. Matt. Aber schon im sechsten Zuge muß — wenn Du besser ziehst — das Matt erfolgen. Stände der Laufer auf C8 oder A6, auf welchem Felde könntest Du mit demselben † geben?

Auf B 7.

Und stände der Springer in gehöriger Nähe, was könnte er?

Matt geben.

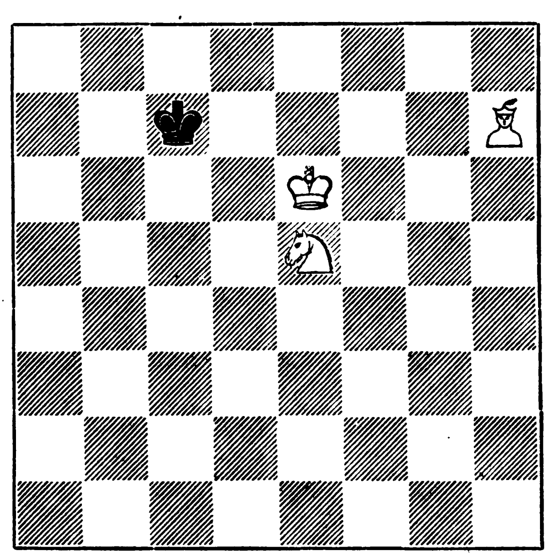
Welche Vorbereitungszüge mußt Du thun?

1) L. D 7 — C 8 (oder B 5).	1) K. A 8 — B 8.
2) L. C 8 — A 6.	2) K. B 8 — A 8.
3) S. G 1 — E 2.	3) K. A 8 — B 8.
4) S. E 2 — D 4.	4) K. B 8 — A 8.
Und nun?	
5) L. A 6 — B 7 †.	5) K. A 8 — B 8.
6) S. D 4 — C 6 † und Matt.	

Also auch auf einem schwarzen Felde kann der König Matt gesetzt werden, unmöglich aber auf einem schwarzen Eckfelde (auf H 8 oder A1), noch auf den anstoßenden. Auf schwarzem Eckfelde könnte nur dann der König Matt gesetzt werden, wenn Weiß einen schwarzen Laufer hätte.

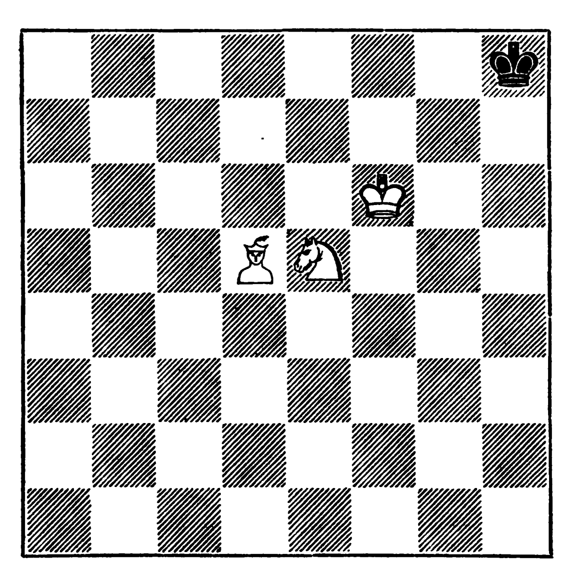
Bei der Stellung, die das folgende Diagramm Dir zeigt, mußt Du daher den König auf A 8 treiben. Dieses Treiben kann nur dann glücklich von Statten gehen, wenn Du künstlich den Springer so benutzest, daß er die Stelle eines schwarzen

Laufers vertritt, indem er dem Könige die schwarzen Felder abschneidet. Wie mußt Du bei obiger Stellung mit dem Springer ziehen, um die Felder B 6 und C 5 zu nehmen?



1) S. E 5 — D 7.	1) K. C 7 — C 6.
Und wie ziehst Du nun?	
2) L. H 7 — D 3.	2) K. C 6 — C 7.
3) L. D 3 — E 4.	3) K. C 7 — D 8.
4) K. E 6 — D 6.	4) K. D 8 — E 8.
5) L. E 4 — G 6 †.	5) K. E 8 — D 8.
6) S. D 7 — C 5.	6) K. D 8 — C 8.
7) L. G 6 — F 7.	7) K. C 8 — D 8.
8) S. C 5 — B 7 †.	8) K. D 8 — C 8.
9) K. D 6 — C 6.	9) K. C 8 — B 8.
10) K. C 6 — B 6.	10) K. B 8 — C 8.
11) L. F 7 — E 6 †.	11) K. C 8 — B 8.
12) S. B 6 — C 5.	12) K. B 8 — A 8.

u. s. w., wie Dir bekannt. Obige Stellung hast Du zu merken und diese Züge zu wiederholen, bis sie Dir geläufig sind. Dann erst lerne, wie der König von einem schwarzen Eckfelde auf ein weißes getrieben wird:



Bei dieser Stellung kannst Du den König eben so gut auf H 1, als auf A 8 Matt setzen; auf H 1, wenn Du beginnst: S. E 5 — G 6 †; auf A 8, wenn Du beginnst:

1) S. E 5 — F 7 †.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. D 5 — E 4 †.	2) K. H 7 — G 8.
3) L. E 4 — F 5 ein Tempo zu gewinnen.	3) K. G 8 — F 8.

Wie nimmt Weiß das Feld G 8?

4) L. F 5 — H 7.	4) K. F 8 — E 8.

Nun ist das Feld F 8 zu nehmen. Das kann nur durch den Springer in zwei Zügen geschehen, indem er zieht

5) S. F 7 — E 5.	5) K. E 8 — F 8 (konnte auch auf D 8 ziehen).
6) S. E 5 — D 7 †.	6) K. F 8 — E 8.
7) K. F 6 — E 6.	7) K. E 8 — D 8.
8) K. E 6 — D 6.	8) K. D 8 — E 8.
9) L. H 7 — G 6 †.	9) K. E 8 — D 8.
10) L. G 6 — F 7.	10) K. D 8 — C 8.

Jetzt wiederholt sich dasselbe Manöver, das der Springer im 5. und 6. Zuge machte.

11) S. D 7 — C 5.	11) K. C 8 — D 8.
12) S. C 5 — B 7 †.	12) K. D 8 — C 8.
13) K. D 6 — C 6.	13) K. C 8 — B 8.
14) K. C 6 — B 6.	14) K. B 8 — C 8.
15) L. F 7 — E 6 †.	15) K. C 8 — B 8.
16) L. E 6 — D 7 u. s. w.	

Im vierten Zuge stand der weiße König auf F 6, der Springer auf E 5, der Laufer auf H 7, der schwarze König auf E 8. Er war am Zuge und zog auf F 8. Wie nun aber, wenn er auf D 8 zieht?

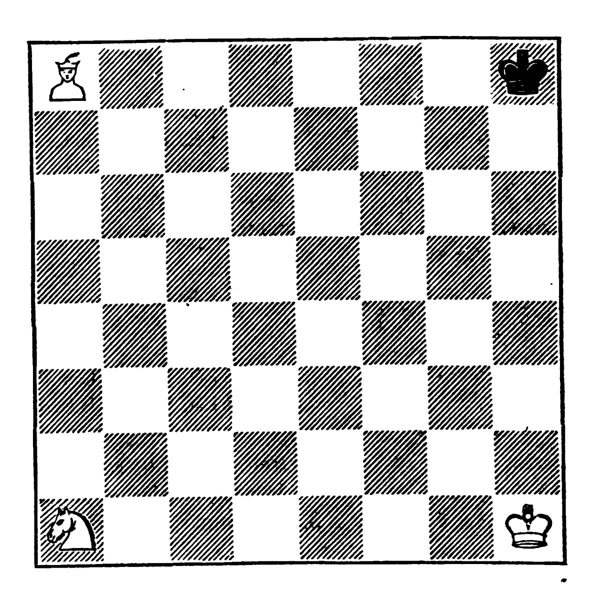
5) K. F 6 — E 6.	5) K. D 8 — C 7.

6) S. E 5 — D 7 u. s. w., denn das ist ja die Stellung und das sind die Züge, die Du Dir so gut gemerkt hast. Wiederhole, oder wiederholet das Spiel vom ersten Zuge an. Dann treibet auch den König von H 8 auf H 1. Ganz dieselben Züge. Dann macht Euch einander Matt, bei folgender Stellung (Diagramm S. 52) das Spiel beginnend.

Wie hier ungefähr zu verfahren sei, mögen folgende Züge andeuten:

1) K. H 1 — G 2.	1) K. H 8 — G 7.
2) K. G 2 — F 3.	2) K. G 7 — F 6.
3) K. F 3 — F 4.	3) K. F 6 — E 6.
4) S. A 1 — B 3.	4) K. E 6 — F 6.
5) L. A 8 — D 5.	5) K. F 6 — G 6.

Wie nimmt Weiß das Feld F 6?



6) S. B 3 — D 2.	6) K. G 6 — F 6.
7) S. D 2 — E 4 †.	7) K. F 6 — G 6.
8) K. F 4 — G 4.	8) K. G 6 — H 6.
9) K. G 4 — F 5.	9) K. H 6 — G 7.
10) S. E 4 — D 6.	10) K. G 7 — H 6.
11) L. D 5 — F 7.	11) K. H 6 — G 7.
12) L. F 7 — E 8.	12) K. G 7 — H 6,

konnte auch auf F 8 gehen; auch bei diesem Zug erfolgt, da der L. durch den Springer gedeckt ist:

12) K. F 5 — F 6.	12) K. H 6 — H 7.

13) L. E 8 — G 6 †. Der schwarze König geht nun auf H 8, worauf S. D 6 — F 7 † und das Matt in 18 oder 20 Zügen erfolgt; zieht aber der schwarze König auf H 6, so erfolgt das Matt sogleich durch: S. D 6 — F 7 oder F 5. Im

neunten Zuge stand Weiß: K. F5, S. E4 und L. D5. Hier hatte der schwarze König H6 — G7 gezogen.

Wie nun aber, wenn er auf H5 geht?

Dann zieht Weiß:

10) L. D5 — F7 †.	10) K. H5 — H4.
11) K. F5 — F4.	11) K. H4 — H3.

Auf welches Eckfeld, um da Matt zu setzen, treibst Du nun den König?

Auf H1.

Das versuche, ehe Du weiter liesest. Es ist nicht so ganz leicht, weil der Springer auf E4 ungünstig steht. Wie nimmst Du das schwarze Feld H4? Etwa dadurch, daß Du den S. auf D2 und dann auf F3 ziehst? Warum wäre dieser Zug der verkehrteste?

Weil F3 das Feld ist, welches der weiße König einnehmen muß.

Welches aber ist das Feld, das der Springer betreten muß, um das Feld H4 zu nehmen?

Das Feld G2.

In wie viel Zügen kommt der Springer von E4 auf G2?

In vier Zügen.

Und diese Züge sind?

1) von E4 auf F2 † oder C5, 2) von da auf D3, 3) von D3 auf E1, 4) von E1 auf G2.

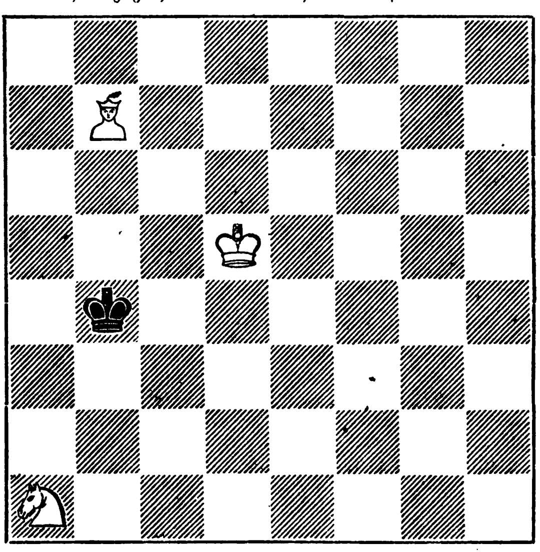
Geht Schwarz auf F1, so sind nur die beiden ersten Springerzüge nöthig, denn wie zieht dann Weiß?

K. F4 — F3.

Die Stellung im obigen Diagramm läßt noch ganz andere Züge zu, als der schwarze König gethan. So kann derselbe ganz gut in den ersten vier Zügen auf D6 gehen. Es bleibt daher für Euch noch genug zu thun übrig. Aber warum uns bei diesem Spiele so lange aufhalten? Weil es ganz besonders sich dazu eignet, den Anfänger Schachlogik zu lehren. Es läßt

ihn mit Verstand und Ueberlegung spielen und bringt ihn weiter, als Manche, die Jahre lang gespielt haben, gekommen sind; denn das Heer der Schachspieler heißt Legion, die gedankenlos drauf los ziehen, bis ein plumper Zufall es macht, daß Einer den Andern Matt setzt, was mit desto größerem Jubel zu geschehen pflegt, je weniger die Kunst daran Antheil hat. — Zum Schlusse noch eine kleine Aufgabe:

Schwarz zieht an und macht das Spiel remis.



Das wird Dir ein Leichtes sein, wenn Du Dich erinnerst, daß der Springer auf A 1 nur auf zwei Felder ziehen kann. Der schwarze König geht im ersten Zuge auf C 3, im 2. auf B 2, um im 3., wie Weiß auch ziehe, den Springer zu schlagen. Zieht Weiß im 1. oder 2. Zuge den Springer, so geht derselbe noch eher verloren. Stände der weiße König auf E 4, so könnte der Laufer zu Hülfe kommen; auf D 5 deckte er das Feld B 3.

Dreizehntes Kapitel.

Die Bauern.

Wenn alle Figuren eben so gut vorwärts als rückwärts gehen können, wie nur kann der Bauer gehen?

Nur vorwärts, nie rückwärts.

Die weißen Bauern, die beim Aufsatze auf der zweiten Reihe stehen, nach welcher Reihe gehen sie?

Nach der achten.

Und die schwarzen Bauern, die auf der 7. Reihe ihren Stand haben, nach welcher Reihe gehen sie?

Nach der ersten.

Wie viel mal höchstens kann ein Bauer, als Bauer, in dem ganzen Spiele ziehen?

Sechs mal.

Welches sind die sechs Züge, die z. B. der weiße Bauer A 2 thun kann?

1) A 2 — A 3, 2) A 3 — A 4, 3) A 4 — A 5, 4) A 5 — A 6, 5) A 6 — A 7, 6) A 7 — A 8.

Aber auch in fünf Zügen kann er diesen Weg vollenden, denn was ist ihm (wie jedem andern Bauern) bei seinem ersten, aber auch nur bei seinem ersten, Zuge verstattet?

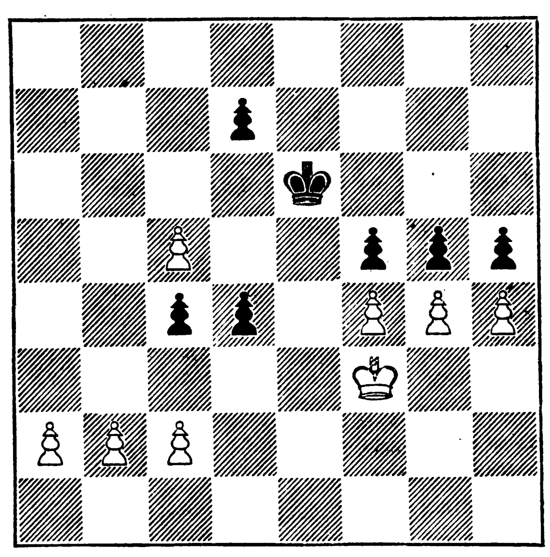
Zwei Felder weit zu gehen.

Der Bauer geht gerade aus, nicht aber, wenn er schlägt; wie schlägt er nur?

Schräg.

Und zwar links, wie rechts, auf das nächste Feld, aber nie rückwärts. Schlägt ein Bauer einen Stein, wohin stellt er sich, nachdem der Stein vom Brete genommen worden ist?

Auf das Feld des geschlagenen Steines.



Der Anziehende gewinnt. Davon nachher.

Nimm Dein Schachbret und setze dieses Endspiel auf.

Welche von den weißen Bauern können schlagen?

Die Bauern F4, G4 und H4.

Wie kann Weiß schlagen?

F4 nimmt G5, oder G4 nimmt H5, oder derselbe Bauer nimmt F5 †, oder H4 nimmt G5.

Wie kann Schwarz schlagen und zugleich † bieten?

F5 nimmt G4 †, oder H5 nimmt G4 †.

Wie schlägt Schwarz, ohne † zu bieten?

G5 nimmt H4, oder G5 nimmt F4.

Auf welche Felder darf der weiße König bei obiger Stellung nicht ziehen, weil er sich in † stellte?

Nicht auf E 3, denn dahin schlägt der Bauer D 4, und nicht auf E 4, denn dahin schlägt der Bauer F 5.

Auf welche Felder darf der schwarze König nicht ziehen?

Nicht auf D 6, noch auf E 5.

Der Bauer kann bei seinem ersten Zuge zwei Felder weit gehen, nicht etwa aber auch zugleich schlagen. Wie kann daher der Bauer B2 nur ziehen, wenn er zwei Schritte thun soll?

B 2 — B 4.

Indem er aber B2 — B4 zieht, überschreitet er das Gebiet eines feindlichen Bauers (das des Bauers C4). Das braucht sich dieser nicht gefallen zu lassen und kann den Bauer schlagen. Will er ihn aber schlagen, so schlägt er ihn so, als wäre er (der weiße Bauer) nur ein Feld weit (auf B3) gegangen. Auf welches Feld stellt sich daher auch der schwarze Bauer?

Auf B 3.

Wie nennt man dieses Schlagen, das nur den Bauern verstattet ist?

Das Schlagen en passant (im Vorübergehen).

Welcher Bauer kann bei obiger Stellung ebenfalls en passant genommen werden?

Der schwarze Bauer D 7, wenn er nämlich D 7 — D 5 ziehen will.

Auf welches Feld stellt sich dann der weiße Bauer C5?

Auf D 6.

Wie pflegt man beim Schreiben, um deutlich zu sein, dies zu bezeichnen?

C 5 nimmt en passant.

Obgleich keiner dieser Bauern Matt setzen kann, so sind sie doch von großer Bedeutung, denn was wird jeder weiße Bauer, sobald er auf die 8. Reihe — und jeder schwarze, sobald er auf die erste Reihe gelangt?

Offizier.

Für jeden dahin gelangenden Bauer kann man eine Dame — was aber auch eben so gut wählen?

Einen Springer, Thurm oder Laufer.

Gewöhnlich nimmt man den Bauer vom Brete und setzt den verlangten Offizier an seine Stelle. Doch ist dieses Umtauschen, besonders wenn nur noch wenige Steine auf dem Brete sich befinden, nicht nöthig. Welche Erklärung ist aber nöthig, sobald man einen Bauer auf sein letztes Feld zieht?

Ob er eine Dame, ein Thurm, Laufer oder Springer sein soll.

Kann man aber für den Bauer einen Offizier verlangen, den man noch nicht verloren hat, und den das Schachspiel gar nicht enthält, eine zweite Dame, einen dritten Springer u. s. w.? So sonderbar die Regel scheinen mag, welche dieses gestattet, so weiß sie doch den tapfern Bauer, der das letzte Feld erringt, unter allen Umständen, auch dann, wenn kein einziger Offizier geschlagen worden ist, zu belohnen. Welche Regel mußt Du aber um so mehr anerkennen, da alle großen Schachspieler und alle namhaften Schachclubs dieselbe angenommen haben?

Die Regel, daß man den Bauer auch zu einer zweiten Dame, zu einem dritten Springer u. s. w. erheben kann.

Wie nennt man einen Bauer, der bei keinem feindlichen Bauer vorbeizugehen hat, und daher um so leichter das letzte Feld erreichen kann?

Einen Freibauer.

Welcher Bauer ist im obigen Diagramm ein Freibauer?

A 2.

Wie nennt man einen Bauer, der von einem andern Bauer unterstützt oder gedeckt ist?

Einen verbundenen Bauer.

Schlägt Weiß F 4 — G 5, durch welchen Bauer ist dann der weiße Bauer G 5 gedeckt?

Durch H 4.

Wie nennt man zwei Bauern, die auf einer und derselben Linie stehen?

Einen Doppelbauer.

Welche Bauern sind hier Doppelbauern?

C 2 und C 5; D 4 und D 7.

Wie nennt man drei Bauern auf einer Linie, die auch vorkommen können?

Einen dreifachen Bauer oder Triplebauer.

Bei obiger Stellung macht der Anziehende, indem er zuerst eine Dame erlangt, Matt. Weiß soll anziehen. Welchen Bauer wirst Du zuerst ziehen? Etwa den Freibauer? Versuch's!

Weiß.	Schwarz.
1) A 2 — A 4 in der Absicht, eine Dame zu bekommen.	1) F 5 nimmt G 4 †.
2) K. F 3 — G 3.	2) G 5 nimmt H 4 †.
3) K. nimmt H 4.	3) D 4 — D 3.
4) C 2 nimmt D 3.	4) C 4 nimmt D 3.
5) A 4 — A 5.	5) D 3 — D 2.
6) A 5 — A 6.	6) D 2 — D 1 wird Dame.
7) A 6 — A 7.	Die schwarze Dame kann nun auf A 1, oder A 4 sich stellen, um im nächsten Zuge den Bauer A 7, oder, wenn derselbe eine Dame geworden ist, die weiße Dame A 8 zu nehmen. Auch folgender Zug, der ein Matt vorbereitet, ist gut: 7) Dame D 1 — D 5.
8) B 2 — B 4. Länger hält sich Weiß, wenn es die Dame, die es bekommen kann, sich schlagen läßt.	8) K. E 6 — F 5.
9) K. H 4 — G 3; schlägt nicht, um nicht durch die Dame auf H 1 Matt zu werden.	9) Dame D 5 — F 3 †.
10) K. G 3 — H 2.	10) G 4 — G 3 †.
11) K. H 2 — H 3.	Hierauf könnte Schwarz den

Bauer G 3 — G 2 ziehen und † geben, nämlich durch die Dame, indem dieselbe in Wirkung tritt.

Wie nennt man ein solches †, das nicht mit dem Steine, mit welchem man zieht, sondern durch einen dahinter stehenden Stein gegeben wird?

Ein aufgedecktes †.

Ein solches †, oft von großem Nutzen, wäre hier ein verlorener Zug. Wie aber kann Schwarz in 2 Zügen Matt setzen?

11) D. F 3 — F 2.

12) A 7 — A 8 wird Dame. 12) D. F 2 — H 2 † und Matt.

Zieht der weiße König im 11. Zuge, anstatt auf H 3, auf G 1, so giebt die Dame auf F 2 † und dann auf H 2 Matt.

Weiß hat das Spiel verloren, das er hätte gewinnen müssen. Er? Ist das richtig gesagt?

Sehr gut; man versteht darunter den Herrn Weiß, der darum so heißt, weil er mit den Weißen spielt.

Wie hätte er ziehen sollen?

1) G 4 nimmt F 5 †. 1) K. nimmt F 5.

2) F 4 nimmt G 5. Was soll Schwarz thun? Auf den Bauer C 5 losgehen, denselben nehmen und verhindern, daß A 2 zur Dame gehe? Das kann er. Aber Weiß zieht sogleich G 5 — G 6 und bringt entweder diesen oder den Bauer A 2 zur Dame.

Er versucht: 2) D 4 — D 3.

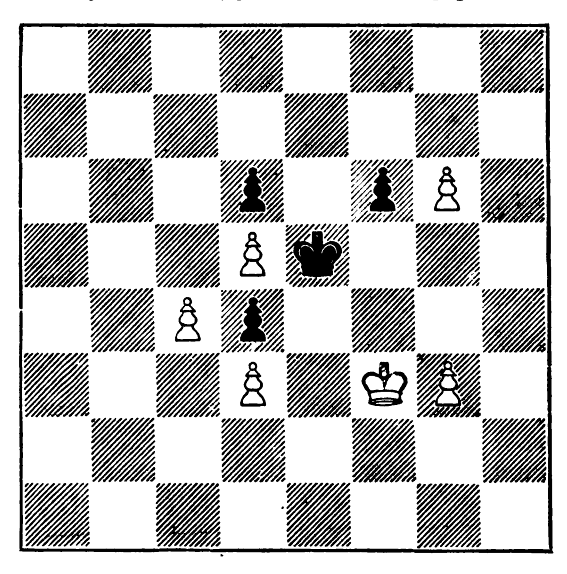
3) C 2 nimmt D 3. 3) C 4 nimmt D 3.

4) A 2 — A 4. 4) D 3 — D 2.

5) K. F 3 — E 2. Kein Schachspieler spielt dieses Spiel weiter; steht er so schlecht, wie Schwarz, so „giebt er die Partie auf". Du aber sollst es mit Deinem Freunde fortsetzen und das Matt durch die wenigsten Züge zu bewerkstelligen suchen.

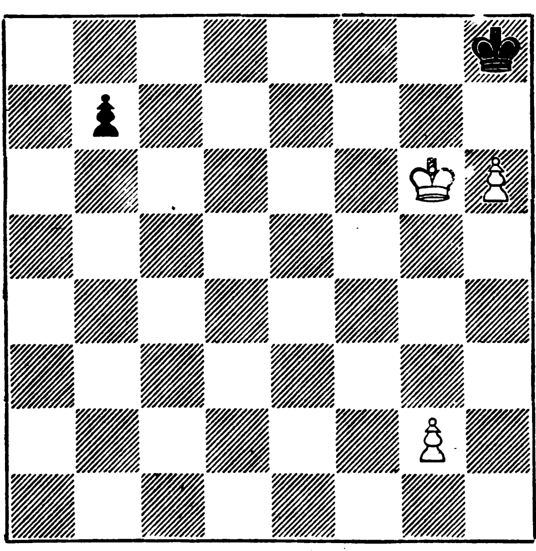
In den beiden folgenden Endspielen braucht Weiß keinen Offizier.

Weiß zieht an und setzt mit dem dritten Zuge Matt.



Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — G 4.	1) F 6 — F 5 †. Schwarz hat keinen andern Zug.
2) K. G 4 — G 5.	2) F 5 — F 4.
3) G 3 nimmt F 4 † und Matt.	

Weiß zieht an und setzt mit dem sechsten Zuge Matt.



Weiß.	Schwarz.
1) H 6 — H 7.	1) B 7 — B 5.
2) K. G 6 — H 6.	2) B 5 — B 4.
3) G 2 — G 4.	3) B 4 — B 3.
4) G 4 — G 5.	4) B 3 — B 2.
5) G 5 — G 6.	5) B 2 — B 1 wird eine Dame, die nichts hilft.
6) G 6 — G 7 † und Matt.	

Steht aber der schwarze Bauer nicht auf B7, sondern auf C7, so muß Weiß ganz anders ziehen, warum?

Weil dann der schwarze Bauer im 5. Zuge auf C 1 † bietet. Darauf folgt:

Weiß.	Schwarz.
6) K. H 6 — H 5.	6) Dame C 1 — G 1.

7) K. H 5 — H 6. Geht der König auf H 4, so nimmt die Dame den Bauer G 6 sogleich.	
	7) D. G 1 — G 4.
8) G 6 — G 7 †.	8) D. nimmt G 7 †.
9) K. H 6 — H 5.	9) K. nimmt H 7.

In wie viel Zügen Matt?

In vier Zügen, indem die Dame auf G 2 und der schwarze König in zwei Zügen von H 7 auf F 6 geht.

Aber auch wenn Schwarz einen Bauer auf C7 hat, muß Weiß beim Anzuge gewinnen, nur muß er den König nicht auf H6, sondern auf F7 stellen. Aber darf er das im ersten Zuge?

Nein; der schwarze König würde auf H 7 ziehen und den Bauer angreifen. Darum:

1) G 2 — G 4.	1) C 7 — C 5.
2) G 4 — G 5.	2) C 5 — C 4.
3) K. G 6 — F 7.	3) K. H 8 — H 7.

Zieht Schwarz C 4 — C 3, so erfolgt das Matt schon im 7. Zuge: 4) G 5 — G 6, 5) G 6 — G 7 †, 6) G 7 — G 8 Dame †, der schwarze König nimmt den Bauer H 6, 7) D. G 8 — G 6 † und Matt.

4) G 5 — G 6 †.	4) K. nimmt H 6.
5) G 6 — G 7.	5) C 4 — C 3.
6) G 7 — G 8 Dame.	6) K. H 6 — H 5.

Weiß kann in 2 Zügen den schwarzen Bauer bekommen, aber wie in 3 Zügen Matt geben?

7) D. G 8 — G 3.	7) C 3 — C 2.
8) K. F 7 — F 6.	8) C2 — C 1 Dame.
9) D. G 3 — H 3 † und Matt.	

Eine andere Aufgabe giebt Dir das Diagramm auf der folgenden Seite mit der Unterschrift: Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß bekommt eher eine Dame, als Schwarz.

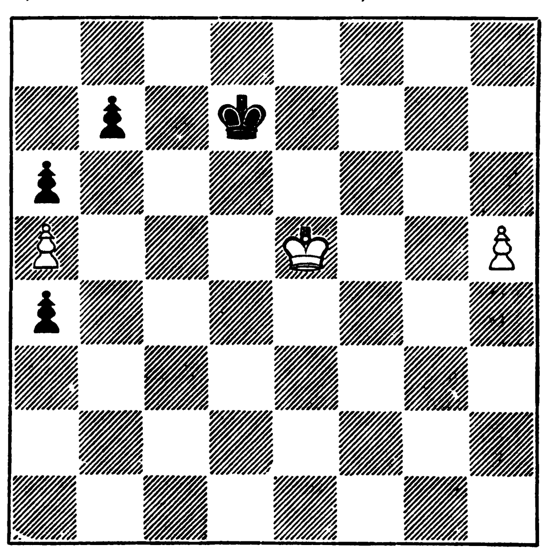
1) H 5 — H 6.	1) A 4 — A 3.
2) H 6 — H 7.	2) A 3 — A 2.
3) H 7 — H 8 Dame.	3) A 2 — A 1 bekommt

auch eine Dame, bietet zugleich †, der weiße König muß ziehen, die Dame A 1 nimmt die Dame H 8 und gewinnt.

Worauf muß daher Weiß bedacht sein, anstatt den Bauer H 5 zur Dame bringen zu wollen?

Den Bauer A 4 zu erobern.

1) K. E 5 — D 4.	1) A 4 — A 3.
2) K. D 4 — C 3.	2) A 3 — A 2.
3) K. C 3 — B 2.	3) A 2 — A 1 Dame †.



Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß nimmt die Dame; was aber soll nun Schwarz thun? Der schwarze König kann in drei Zügen den Bauer A 5 gewinnen; was aber thut unterdessen Weiß?

Der Bauer H 5 geht zur Dame und gewinnt das Spiel.

Kann Schwarz das hindern?

Sehr wohl; der schwarze König muß nicht auf den Bauer A 5, sondern auf den Bauer H 5 losgehen.

In wie viel Zügen kann er diesen Bauer gewinnen, mag derselbe stehen bleiben, oder vorwärts gehen?

In vier Zügen.

Was thut unterdessen Weiß, anstatt den Bauer H 5, der einmal nicht gerettet werden kann, zu ziehen und ein Tempo zu verlieren?

Der weiße König geht in vier Zügen von A 1 auf C 5.

Was thut derselbe König in den nächsten vier Zügen?

Er geht auf B 6, nimmt B 7, dann A 6, und zieht auf B 7, damit der Bauer zur Dame gehe und gewinne.

Dennoch konnte Schwarz das Spiel remis machen. Nur mußte er gleich anfangs besser ziehen und nicht dadurch, daß er den Bauer A 4 zur Dame zog, ein Tempo verlieren.

Also noch einmal:

Weiß.	Schwarz.
1) K. E 5 — D 4.	1) K. D 7 — E 6 (anstatt A 4 — A 3).
2) K. D 4 — C 4.	2) K. E 6 — F 6.
3) K. C 4 — B 4.	3) K. F 6 — G 5.
4) K. nimmt A 4.	4) K. nimmt H 5.
5) K. A 4 — B 4.	5) K. H 5 — G 5.
6) K. B 4 — C 5.	6) K. G 5 — F 5.
7) K. C 5 — B 6.	7) K. F 5 — E 5.
8) K. nimmt B 7.	8) K. E 5 — D 5.
9) K. nimmt A 6.	9) K. D 5 — C 6. Hier hat Schwarz die Opposition erlangt, die er nicht erlangen konnte, wenn er den Bauer A 4 zur Dame zog.
10) K. A 6 — A 7.	10) K. C 6 — C 7. Nur ja nicht auf B 5, weil dann der Bauer zur Dame geht.

11) A 5 — A 6. 11) K. C 7 — C 8.
Nur ja nicht auf C 6, weil der weiße König auf B 8 zieht.

12) K. A 7 — B 6. 12) K. C 8 — B 8.

Weiß kann nicht gewinnen, auch wenn er noch einen schwarzen Laufer hätte, der † bieten könnte.

13) A 6 — A 7 †. 13) K. B 8 — A 8.

14) K. B 6 — A 6 macht Patt.

Zieht Weiß anders, so nimmt Schwarz den Bauer; oder, wenn dieser durch einen Laufer gedeckt wurde, so folgt auf

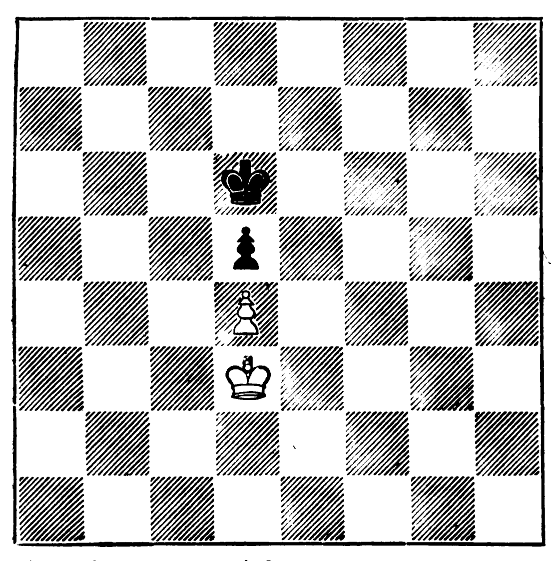
14) K. A 6 — B 5 14) K. A 8 — B 7 immer remis; das Feld A 8 kann dem schwarzen Könige nicht genommen werden.

Dieses Spiel ist vom 1. Zuge an zu wiederholen. Bei jedem Zuge fragt Euch, ob Weiß oder Schwarz auch anders ziehen kann und wie dann das Spiel sich gestaltet.

Dann stellet den schwarzen König auf B 8, den weißen König auf B 6 und laßt denselben noch einen Bauer auf Linie A und einen schwarzen Laufer haben. Ueberzeugt Euch, daß Schwarz remis machen kann, ebenso, wenn der schwarze K. auf G 8 stände und Weiß einen Bauer auf Linie H und einen weißen Laufer hätte.

Weiß zieht an und versucht zu gewinnen.
(Siehe das nachfolgende Diagramm.)

1) K. D 3 — E 3. 1) K. D 6 — E 6.
2) K. E 3 — F 4. 2) K. E 6 — F 6, recht gezogen.
3) K. F 4 — G 4. 3) K. F 6 — E 6, schlecht gezogen; Schwarz mußte sich dem Könige entgegenstellen.
4) K. G 4 — G 5. 4) K. E 6 — E 7.
5) K. G 5 — F 5. 5) K. E 7 — D 6.
6) K. F 5 — F 6. 6) K. D 6 — D 7.
7) K. F 6 — E 5. 7) K. D 7 — C 6.
8) K. E 5 — E 6. Jetzt muß der schwarze König die Deckung aufgeben.
8) K. C 6 — C 7.



9) K. nimmt Bauer. 9) K. C 7 — D 7.

Schwarz hat die Opposition und kann remis machen.

10) K. D 5 — E 5. 10) K. D 7 — E 7.
11) D 4 — D 5. 11) K. E 7 — D 7.
12) D 5 — D 6. 12) K. D 7 — E 8 sehr schlecht, denn nun gewinnt Weiß die Opposition.
13) K. E 5 — E 6. 13) K. E 8 — D 8.
14) D 6 — D 7. 14) K. D 8 — C 7.
15) K. E 6 — E 7 und im nächsten Zuge eine Dame.

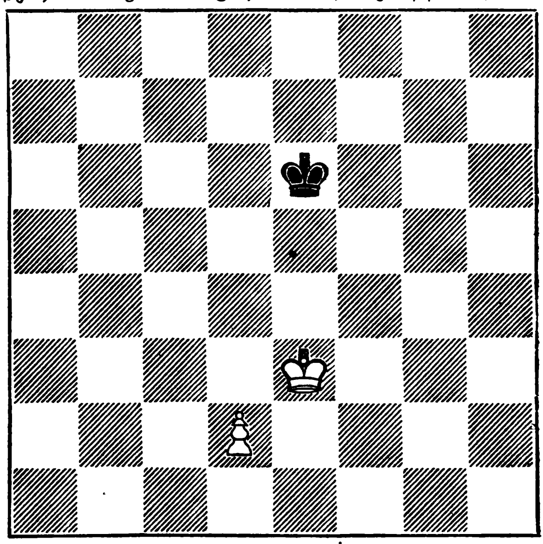
Setze den schwarzen König auf D 7 zurück, den weißen König auf E 5 und den Bauer auf D 6.

Wie muß Schwarz ziehen, anstatt auf E 8?

11) K. D 7 — D 8.
12) K. E 5 — E 6. 12) K. D 8 — E 8.
13) D 6 — D 7 †. 13) K. E 8 — D 8.

Weiß muß nun entweder den Bauer verlieren, oder den König auf D 6 ziehen und Patt setzen.

Weiß zieht an und gewinnt. Zieht aber Schwarz an, so macht er remis.



Weiß.	Schwarz.
1) K. E 3 — D 4.	1) K. E 6 — D 6.

Durch welchen Zug gewinnt jetzt Weiß die Opposition und dadurch das Spiel?

2) D 2 — D 3.	2) K. D 6 — C 6 (oder E 6).
3) K. D 4 — E 5.	3) K. C 6 — D 7.
4) K. E 5 — D 5.	4) K. D 7 — C 7 (oder E 7).
5) K. D 5 — E 6.	5) K. C 7 — C 6.
6) D 3 — D 4.	6) K. C 6 — C 7.
7) D 4 — D 5.	7) K. C 7 — D 8.

Zieht Schwarz auf C 8, so geht Weiß sogleich mit dem K. auf E 7, oder auch eben so gut mit dem Bauer vor.

8) K. E 6 — D 6.	8) K. D 8 — C 8 (oder E 8).

9) K. D 6 — E 7, der Bauer geht nun zur Dame.

Wiederholet dieses Spiel, laßt Schwarz anders ziehen, besonders da, wo „oder" steht. Ueberzeugt Euch, daß der weiße König, wenn er nun auch auf andere Linien gehen muß, doch immer nach derselben Regel zu ziehen hat.

Jetzt ziehe Schwarz an.

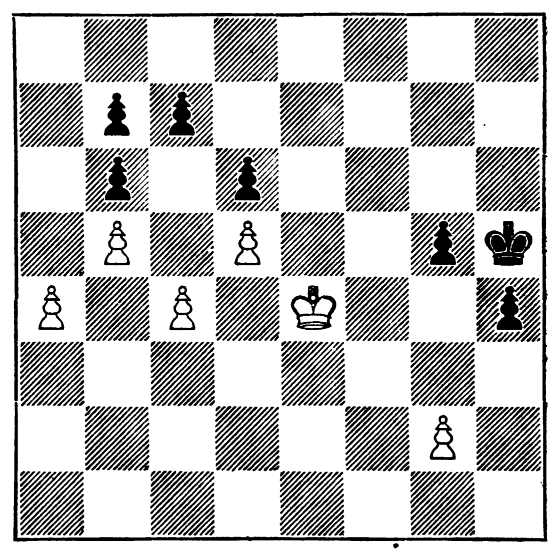
Schwarz.	Weiß.
1) K. E 6 — E 5 (oder D 5).	1) D 2 — D 3 (oder D 2 — D 4 †).
2) K. E 5 — D 5.	2) D 3 — D 4.
3) K. D 5 — D 6.	3) K. E 3 — E 4.
4) K. D 6 — E 6.	4) D 4 — D 5 †.
5) K. E 6 — D 6.	5) K. E 4 — D 4.
6) K. D 6 — D 7.	6) K. D 4 — E 5.
7) K. D 7 — E 7.	7) D 5 — D 6 †.
8) K. E 7 — D 7.	8) K. E 5 — D 5.
9) K. D 7 — D 8.	
Du weißt, daß Schwarz verloren wäre, wenn der König auf E 8 ginge.	9) K. D 5 — E 6.
10) K. D 8 — E 8 u. s. w. Patt oder remis.	

Stelle den schwarzen König auf H 8, den weißen König auf H 1, den weißen Bauer aber, wie vorher, auf D 2. Es fragt sich, wie nun?

Es ist ganz dasselbe Spiel mit demselben, vom Anzuge abhängenden Erfolge, nur daß die beiden Könige drei Schritte mehr zu thun haben. Sehr schön, wenn Ihr bei ähnlichen Stellungen, die Ihr Euch einander vorlegt, Euch übt zu berechnen, ob der Bauer zur Dame geführt werden kann, oder nicht.

Weiß zieht an und gewinnt.

Diese interessante Stellung, von Kieseritzky in einer französischen Schachzeitschrift gegeben, lehrt Dich, wie Bauern mit großem Verlust, aber doch glücklich die Bahn zur Dame erstürmen.



Weiß.	Schwarz.
1) C 4 — C 5.	1) D 6 nimmt C 5 (oder B 6 nimmt, oder G 5 — G 4).
2) A 4 — A 5.	2) B 6 nimmt A 5.
3) B 5 — B 6.	3) C 7 nimmt B 6 oder geht auf C 6.
4) D 5 — D 6 und in zwei Zügen Dame.	

1. Variante.

1) C 4 — C 5.	1) B 6 nimmt C 5.
2) A 4 — A 5.	2) C 5 — C 4.
3) A 5 — A 6.	3) B 7 nimmt A 6.
4) B 5 nimmt A 6.	4) C 4 — C 3.
5) K. E 4 — D 3 u. s. w.	

2. Variante.

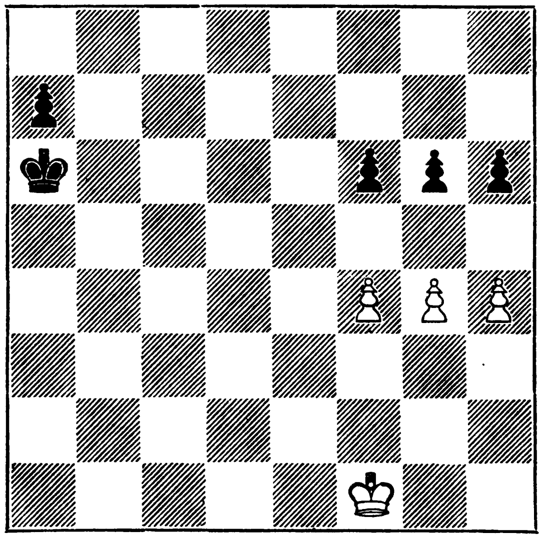
1) C 4 — C 5.	1) G 5 — G 4.
2) A 4 — A 5.	2) H 4 — H 3.

3) G 2 nimmt H 3.	3) G 4 nimmt H 3.
4) K. E 4 — F 3.	4) H 3 — H 2.
5) K. F 3 — G 2.	5) B 6 nimmt C 5.
6) A 7 — A 6.	6) B 7 nimmt A 6.

7) B 5 nimmt A 6 und wird in zwei Zügen Dame.

Hast Du mit dem Wesen dieses Spieles Dich vertraut gemacht, so dürftest Du nun wohl errathen, wie man bei folgender Stellung verfahren müsse.

Weiß zieht an und gewinnt.



Weiß.	Schwarz.
1) G 4 — G 5.	1) F 6 nimmt G 5 (oder H 6 nimmt).
2) H 4 — H 5.	2) G 6 nimmt H 5.
3) F 4 — F 5	

Nützt es, wenn der schwarze König auf den Bauer F 5 losgeht?

Nein, er kommt um einen Zug zu spät.

Würde er auch zu spät kommen, wenn er auf B6 oder B4 stände?

Nein, er würde den Bauer und das Spiel gewinnen. Er stellt daher einen andern Versuch an.

	3) K. A5—B5.
4) F5—F6.	4) K. B5—B4.
5) F6—F7.	5) A7—A5.
6) F7—F8 Dame †.	6) K. B4—B3.
7) Dame nimmt H6.	7) A5—A4.
8) D. nimmt G5.	8) A4—A3.
9) D. nimmt H5.	9) A3—A2.
10) D. H5—E5. Hier steht die Dame vortrefflich. Aber konnte sie nicht auch ziehen 10) H5—D1 †? Dies wäre ein sehr schlechter Zug, wovon Du Dich überzeugen magst	10) K. B3—B2.
11) D. D1—D4 †.	11) K. B2—B1.
12) D. D4—B4 †.	12) K B1—C2. Ebenso gut konnte der König auf A1 gehen. Weiß kann nichts thun, als Patt machen.
13) D. B4—A3.	13) K. C2—B1.
14) D. A3—B3 †.	14) K. B1—A1.

Weiß kann das Spiel nur remis halten.

Anstatt jenes schlechten Zuges sollst Du kühne und schöne Züge sehen. Setze das Spiel auf, wie es nach dem achten Zuge stand:

Weiß: König F1, Dame G5.
Schwarz: K. B3, B. A3 und H5.

Weiß zieht, anstatt mit der Dame H5 zu nehmen:

9) K. F1—E2.	9) A3—A2.
10) K. E2—D2.	10) A2—A1 Dame.
11) D. G5—B5 †.	11) K. B3—A3.
12) D. B5—A5 †.	12) K. A3—B2, um nicht die Dame zu verlieren.
13) D. A5—B4 †.	13) K. B2—A2.

Wie zieht nun Weiß?

14) K. D 2 — C 2. Schwarz kann mit der Königin auf 5 Feldern † geben, verliert aber dabei die Dame, oder wird sogleich Matt. Bietet er aber nicht †, und giebt er die Dame auch nicht auf D 4 preis, so setzt die weiße Dame sogleich auf A 4 Matt.

Zurück zum Diagramm! Setze auf und laß Schwarz im ersten Zuge anders ziehen.

1) G 4 — G 5. 1) H 6 anstatt F 6 nimmt G 5.

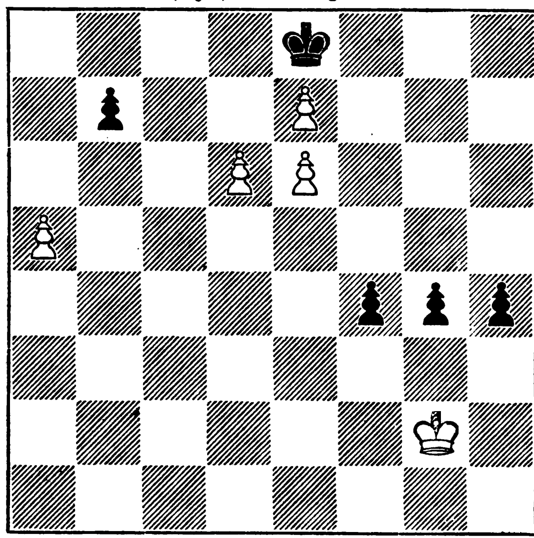
Wie muß nun Weiß ziehen, um durchzubrechen?

2) F 4 — F 5, und was ist sein nächster Zug?

3) Entweder H 4 — H 5, oder F 5 nimmt G 6.

Durch unzählige merkwürdige Bauernstellungen kann man den Beweis liefern, daß des Schachspielers größte Kunst in Führung der Bauern besteht. Dies Kapitel aber sei mit folgender Stellung geschlossen.

Weiß zieht an und gewinnt.



Der Gewinn hängt nur von dem ersten Zuge ab, den Weiß thut, ein Zug, den ein Anfänger schwerlich findet.

Ist es A5 — A6?

Gewiß nicht, denn B 7 nimmt ja diesen Bauer.

Oder D6 — D7 †?

Auch nicht; denn der schwarze König, der vorher gar nicht ziehen konnte, wird frei, nimmt den Bauer E 7 und, wenn Weiß durch D 7 — D 8 sich eine Dame machen will, auch diese.

Es bleibt nichts übrig, als mit dem Könige zu ziehen; aber wohin? Auf H 2? oder F 2? Wir wollen sehen:

Weiß.	Schwarz.
1) K. G 2 — H 2.	1) F 4 — F 3.
2) K. H 2 — G 1.	2) G 4 — G 3.
3) K. G 1 — F 1 (oder H 1).	3) H 4 — H 3.
4) K. F 1 — G 1.	4) H 3 — H 2 †.
5) K. G 1 — H 1, denn geht er auf F 1, so giebt H 2 — H 1 Dame sogleich Matt.	5) F 3 — F 2.
6) K. H 1 — G 2.	6) H 2 — H 1 Dame †.

Nimmt nun Weiß die Dame, so erfolgt F 2 — F 1 Dame † und Matt.

Also muß wohl der König im ersten Zuge nicht auf H 2, sondern auf F 2 gehen?

Ob er auf H 2 oder F 2 geht, muß ganz gleich sein, denn in beiden Fällen nimmt er dieselbe Stellung gegen die Bauern ein. Der Unterschied ist nur, daß Schwarz dann nicht F 4 — F 3, sondern den entsprechenden Zug: H 4 — H 3 zieht u. s. w. Ihr werdet nicht versäumen, die folgenden Züge zu thun. Dann habt Ihr zu untersuchen, ob Weiß im ersten Zuge auf F 1 oder H 1 zu ziehen hat. Es wird Euch leicht sein zu finden, daß er auch hier verlieren muß. Es ist nun klar, wie er zu ziehen hat:

1) K. G 2 — G 1.	1) H 4 — H 3, oder F 4 — F 3; bleibt ganz dasselbe.
2) K. G 1 — H 2.	2) F 4 — F 3.
3) K. H 2 — G 3.	3) F 3 — F 2 (oder H 3 — H 2).
4) K. nimmt F 2.	4) H 3 — H 2.
5) K. F 2 — G 2.	5) G 4 — G 3.
6) K. G 2 — H 1.	6) G 3 — G 2 †.
7) K. nimmt.	7) Bauer Dame †.
8) K. nimmt.	Schwarz muß nun den Bauer B 7

ziehen. Weiß nimmt denselben nicht, um nicht Patt, sondern in drei Zügen Matt zu machen.

Ueberzeuge Dich, daß Schwarz nicht besser ziehen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) K. G 2 — G 1.	1) G 4 — G 3.
2) K. G 1 — G 2.	2) F 4 — F 3 †.

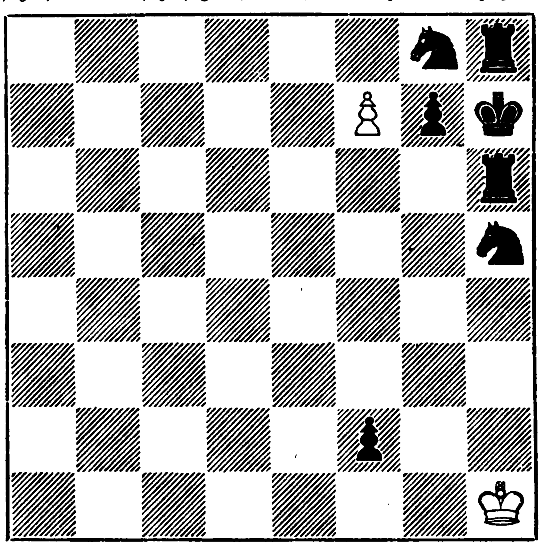
3) K. nimmt F 3 und dann auch die beiden andern Bauern.

Vierzehntes Kapitel.

Spiel mit verschiedenen Steinen.

Bei allen nun folgenden Diagrammen, die verschiedene Steine enthalten, mußt Du, ehe Du fragst, wie zu ziehen sei, vorher auf das Genaueste Dich orientiren: Wie viel und welche Steine hat Weiß, hat Schwarz? Wo stehen die Könige und wie stehen sie, bedroht oder in Sicherheit? Kein Stein sei übersehen und bei jedem sei gefragt: kann er ziehen und wohin; kann er nehmen oder genommen werden? u. d. m. Wenn Du nun folgender Stellung diese Aufmerksamkeit gewidmet,

Weiß zieht an und setzt sogleich Matt; Schwarz beim Anzuge desgl.



so laß Dich fragen: Wie macht Weiß mit dem einzigen Bauer, den er hat, sogleich Matt?

F 7 — F 8 wird Springer † und Matt.

Auch Schwarz kann, wenn er anzieht, sogleich Matt machen. Etwa durch F 2 — F 1 Dame?

Nein, der König kann auf H 2 ziehen und hat dann auch noch mehre Züge.

Schwarz kann zwei † mit einem Zuge geben: S. H 5 — G 3 † durch den Springer und zugleich durch den Thurm († aufgedeckt). Wie nennt man ein solches †, das oft von großer Wirksamkeit ist?

Ein Doppelschach.

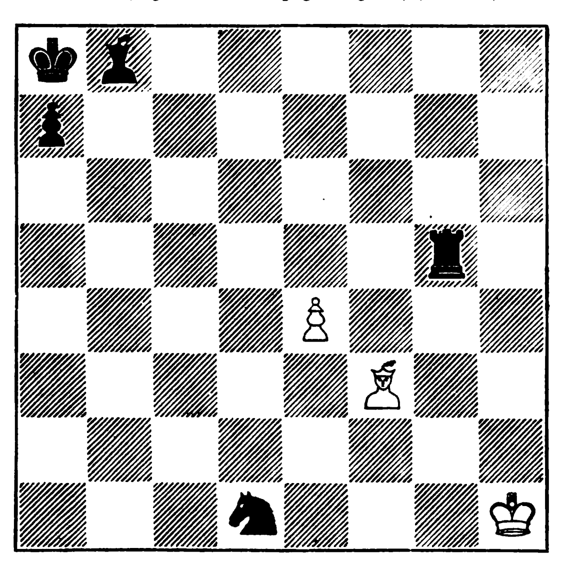
Wohin zieht aber Weiß, noch lange nicht Matt?

K. auf G 2.

Wie aber macht Schwarz sogleich Matt?

S. H 5 — F 4 † aufgedeckt und Matt.

Ob Du folgende Stellung gehörig ansehen wirst?



Wie macht Weiß, und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?

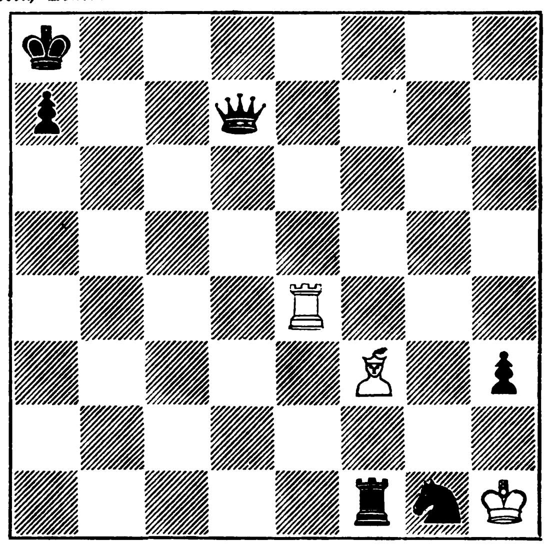
Weiß: E 4 — E 5 † aufgedeckt und Matt.

Schwarz: S. D 1 — F 2 † und Matt.

Könnte Weiß auch Matt setzen, wenn der schwarze Thurm auf G 7 stände?

Nein, Schwarz könnte vorziehen, T. G 7 — B 7 und Weiß wäre dann verloren.

Wie macht Weiß und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?



Weiß: Thurm E 4 — E 8 † † und Matt.

Hier siehst Du den großen Vortheil eines Doppelschachs: Der Thurm auf E 8 steht en prise, ebenso wie der Laufer; Schwarz aber kann mit einem Zuge nicht zweimal schlagen und ist darum Matt.

Wie aber macht Schwarz beim Anzuge sogleich Matt?

S. nimmt Laufer † aufgedeckt und Matt.

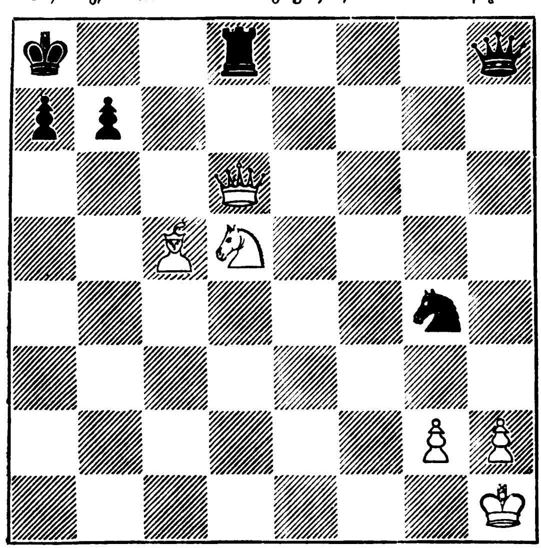
Wozu ist der Bauer H 3 nöthig?

Um das Feld G 2 zu decken.

Wenn der andere schwarze Bauer nicht auf A7, sondern auf C7 stände, wie könnte Weiß auch dann, wenn auch nicht im ersten Zuge, Matt machen?

1) T. E 4 — A 4 † †. 1) K. A 8 — B 8.
2) T. A 4 — A 8 † und Matt.

Weiß zieht und macht mit dem vierten Zuge Matt. Auch Schwarz, wenn er den Anzug hat, kann Matt setzen.



Weiß.	Schwarz.
1) S. D 5 — C 7 †	1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 7 — A 6 † †.	2) K. B 8 — A 8, zöge der K. auf C 8, so erfolgt D. D 6 — C 7 Matt.

Wie zieht nun Weiß?

3) D. D 6 — B 8 †.	3) T. nimmt D.
4) S. A 6 — C 7 † und Matt.	

Wie nennt man ein solches Matt, das dem von seinen eigenen Steinen eingeschlossenen König gegeben wird?

Ein erstickt es Matt (mat étouffé).

Welcher Stein nur kann ein solches Matt geben?

Der Springer.

Braucht Weiß den Laufer C 5, um Matt zu machen?

Zu diesem Zwecke nicht.

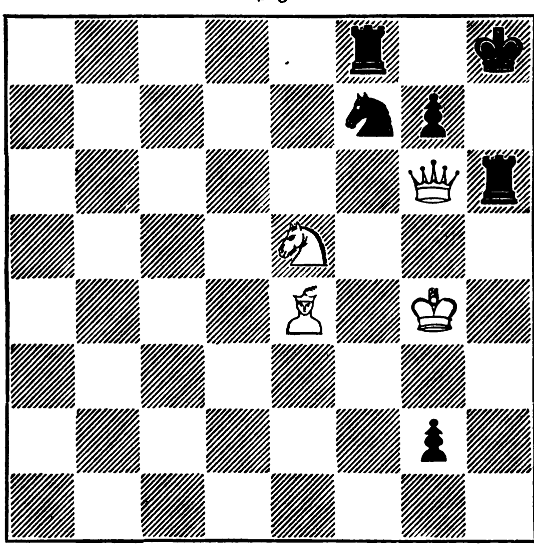
Auch Schwarz kann Matt geben, und zwar mit dem wie vielsten Zuge? Sieh Dir's genau an und übereile Dich nicht! Etwa mit dem ersten? Dame nimmt H 2 †?

Nein, die weiße Dame nähme ja die schwarze, sondern:

Schwarz.	Weiß.
1) Dame H 8 — A 1 †.	1) Laufer C 5 — G 1.
2) S. G 4 — F 2 † und Matt.	

Also auch ein erstictes Matt.

Kann Weiß gewinnen?



Wie soll Weiß, dessen Dame en prise steht und dem zwei verderbliche Schach drohen, einmal durch S. F 7 nimmt S. †,

wodurch zugleich die Dame angegriffen wird, dann durch G 2 — G 1 Dame †, sich retten?

Weiß.	Schwarz.
1) S. nimmt S. †.	1) K. H 8 — G 8.
2) S. nimmt Thurm †.	2) K. G 8 — H 8, denn G 7 darf nicht schlagen, weil er den K. in † stellte.
3) D. G 6 — H 7 † und Matt.	

Ist das richtig?

Nein, Schwarz muß im ersten Zuge mit dem Thurm den Springer nehmen, es folgt G 2 — G 1 Dame † und Weiß ist verloren. Ja, wenn Weiß, anstatt eines Laufers, einen Thurm auf E 4 hätte, dann wäre in drei Zügen Matt zu machen:

1) S. nimmt S. †	1) Thurm nimmt S.
2) T. E 4 — E 8 †.	2) T. F 7 — F 8.
3) T. nimmt T. † und Matt.	

Ein anderer Rettungsversuch:

1) S. nimmt S. †.	1) T. nimmt S.
2) D. nimmt Thurm H 6 †.	2) G 7 nimmt Dame.
3) L. F 4 nimmt G 2.	

Auch hier muß Weiß verlieren, denn Schwarz hat nicht nur einen Bauer mehr, sondern auch die Qualität.

Was heißt das? Wenn hat man die Qualität?

Wenn man einen Thurm (oder gar eine Dame) gegen einen Laufer oder Springer hat.

Ein Laufer oder ein Springer, ohne Unterstützung anderer Steine, ist bei weitem nicht so stark, als ein Thurm. Wie werden daher diese beiden Offiziere zum Unterschiede von Thurm und Dame genannt?

Die leichten oder kleinen Offiziere.

Ihr habt das Spiel vom dritten Zuge an (Schwarz hat zu ziehen) weiter zu spielen und zu studiren, wie Schwarz gewinnen muß. Er hat sich wohl in Acht zu nehmen. Zöge er z. B. im 3. Zuge K. H 8 — G 8, wie machte dann Weiß remis? L. G 2 — D 5 und nimmt im nächsten Zuge den Thurm, der nicht

ziehen kann. Auch ohne den Bauer H 6 muß Schwarz gewinnen. Ehe Ihr aber den Kampf beginnt, noch einmal die Frage: wie rettet sich Weiß bei der Stellung, die das Diagramm zeigt?

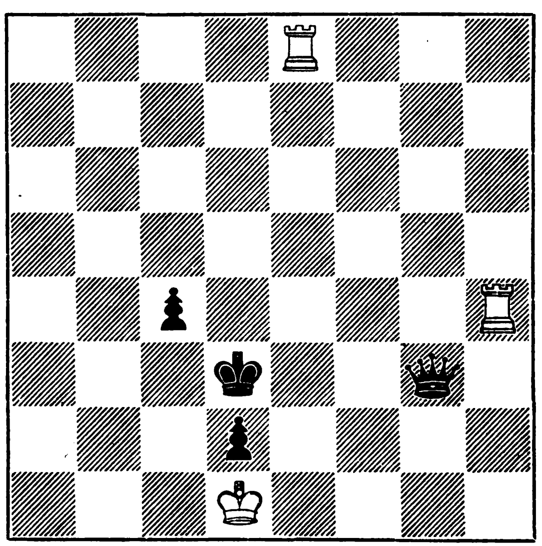
Weiß.	Schwarz.
1) Dame G 6 — H 7 †.	1) Thurm nimmt Dame.
2) S. E 5 — G 6 †.	2) K. H 8 — G 8.

3) S. G 6 — E 7 † und Weiß fährt fort auf G 6 und E 7 † zu geben — remis.

Wie nennt man ein solches †?

Ein immerwährendes oder ewiges Schach.

Wie macht Weiß auch bei dieser Stellung remis.



Weiß.	Schwarz.
1) T. E 8 — D 8 †,	1) K. D 3 — C 3.

2) T. H 4 — H 3. Gardez! So rufen sich nämlich Schachstümper einander zu, wenn Einer des Andern Dame angreift.

Wie aber findet der Schachspieler diese Warnung vom Feinde?

Lächerlich. 2) D. nimmt T. H 3.

3) T. D 8 — D 3 †. 3) Bauer, Dame oder König nimmt Thurm und macht Patt. Nimmt aber Schwarz den Thurm nicht, so gewinnt Weiß, aber nicht so leicht.

3) K. C 3 — B 2.

4) T. nimmt Dame H 3. 4) C 4 — C 3.

Wie muß Weiß ziehen, da der Bauer C 3 † bieten und dann Dame werden kann?

5) T. H 3 — H 1. Wenn jetzt der Bauer C 3 zur Dame ginge, so nähme der weiße König den Bauer D 2 und dann der Thurm die neue Dame. Also:

5) K. B 2 — B 1 (oder B 3).

6) K. D 1 — E 2 † aufged. 6) K. B 1 — C 2, damit der weiße König nicht auf D 3 gehe.

7) T. H 1 — D 1. 7) K. C 2 — B 2.

8) K. E 2 — D 3. Zöge Schwarz C 3 — C 2, so nähme der Thurm den Bauer D 2 und dann den Bauer C 2, der nicht ziehen darf. Also:

8) K. B 2 — B 3.

9) T. D 1 — B 1 †. 9) K. B 3 — A 2.

10) K. D 3 — C 2. 10) D 2 — D 1 D. †.

11) T. nimmt Dame u. s. w.

Du siehst, was Bauern, die so weit vorgerückt sind, zu bedeuten haben. Setze den schwarzen König auf B 3, die beiden Bauern auf C 3 und D 3, den weißen König aber auf H 3 und den Thurm auf H 1.

Wer, gleichviel, ob Weiß oder Schwarz anzieht, muß gewinnen?

Schwarz.

Setze auf: Weiß: K. C 5, S. D 6 und T. H 1.
Schwarz: K. E 5 und T. D 8.

Wie gewinnt Weiß beim Anzuge sogleich den Thurm?

Durch S. D 6 — F 7 †.

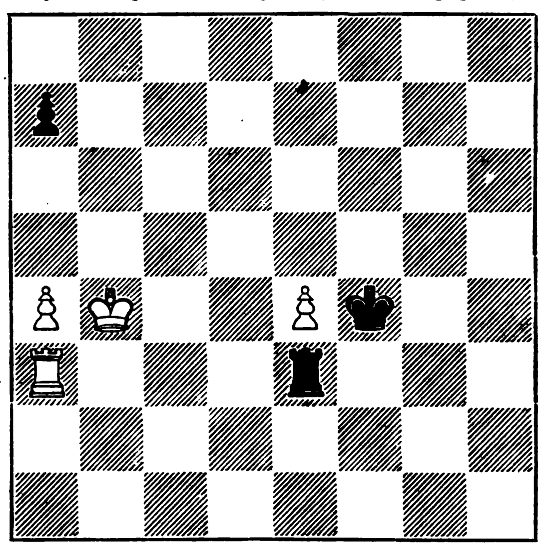
Wenn aber Schwarz anzieht und mit dem Thurm den S D 6 nimmt, wie zieht darauf Weiß?

T. H 1 — E 1 †, der schwarze K. muß von Linie E auf Linie F ziehen und den Thurm en prise stehen lassen.

Stelle den schwarzen König auf E7. Welche Züge folgen?

Weiß.	Schwarz.
T. H 1 — H 7 †.	K. E 7 — E 6.
T. H 7 — H 6 † und nimmt im nächsten Zuge den T. D 6.	

Der Anziehende gewinnt und gleich sein erster Zug entscheidet.

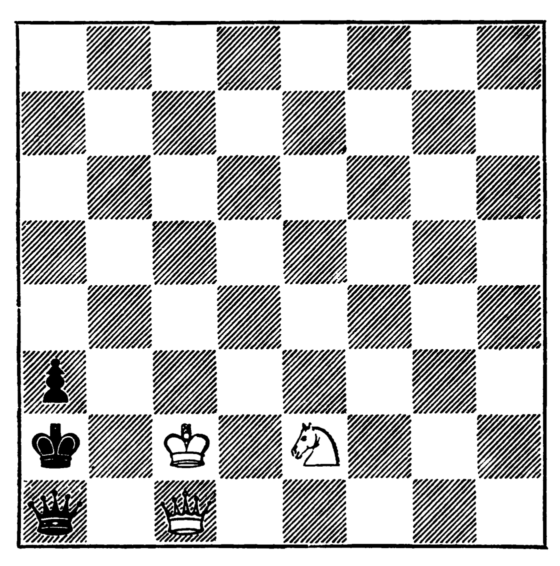


Weiß.	Schwarz.
1) T. nimmt T.	1) K. nimmt Thurm.

2) Nun geht der Bauer E 4 zur Dame, ohne daß der schwarze König ihn einholen kann.

Schwarz.	Weiß.
1) A 7 — A 5 †.	1) K. nimmt A 5.
2) T. nimmt Thurm und gewinnt.	

Weiß zieht an und macht mit dem dritten Zuge Matt.
Schwarz aber macht beim Anzuge remis.



Weiß.	Schwarz.
1) Dame nimmt Dame †.	1) König nimmt Dame.
2) S. E 2 — C 1.	2) A 3 — A 2.
3) S. C 1 — B 3 † und Matt.	

Nicht blos der König, noch ein anderer Stein muß helfen, wenn ein leichter Offizier Matt setzen soll, und hier hilft ein schwarzer Bauer den schwarzen König einsperren.

Kann Weiß nicht auch ziehen 1) S. E 2 — C 3 †?

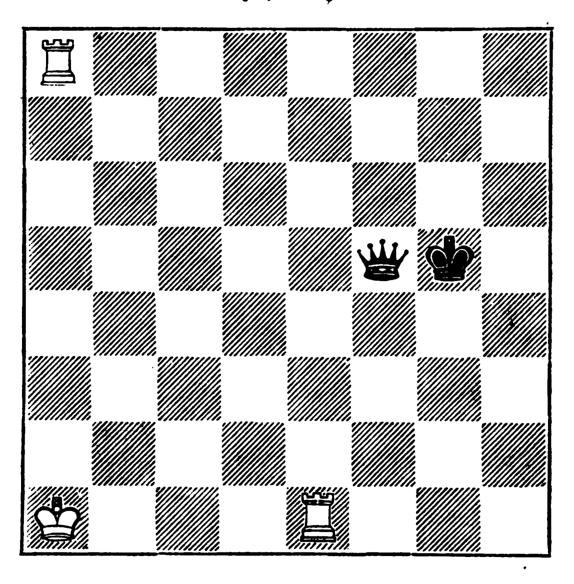
Ein schlechter Zug, denn es folgt: 1) D. nimmt S. †. Nimmt Weiß die Dame, so setzt er Patt.

Schwarz zieht an.

Und wie zieht er? 1) Dame A 1 — B 2 † oder Dame nimmt Dame †?

Beide Züge sind gleich gut, um remis zu machen. Der Springer, der die Dame wiedernimmt und † bietet, kann kein Tempo gewinnen, um das oben gegebene Matt zu bewerkstelligen.

Der Anziehende gewinnt.



Weiß erobert mit großer Leichtigkeit die Dame und ohne einen Thurm zu verlieren, z. B.

Weiß.	Schwarz.
1) T. E 1 — G 1 †.	1) K. G 5 — H 6.
2) T. A 8 — H 8 †.	2) D. F 5 — H 7.
3) T. G 1 — H 1 † und nimmt im nächsten Zuge die Dame.	
oder: 1) T. E 1 — G 1 †.	1) K. G 5 — F 6 (oder F 4).
2) T. A 8 — F 8 †.	2) K. F 6 — E 5.
3) T. G 1 — E 1 †.	3) K. E 5 — F 4.
4) T. E 1 — F 1 †.	4) K. F 4 — G 5.
5) T. F 8 — nimmt Dame †.	

Und in wie viel Zügen Matt?

Hat Schwarz im 5. Zuge auf G 4 gezogen, in vier Zügen durch T. F 5 — F 8, T. F 1 — G 1 (Schwarz greift diesen Thurm an), T. F 8 — G 8 und T. G 1 — H 1 Matt; hat Schwarz aber im 5. Zuge G 5 — G 6 gezogen, in drei Zügen durch T. F 5 — F 2, T. F 2 — G 2 † und T. F 1 — H 1 † und Matt.

Die beiden Thürme mit Hülfe ihres Königs können den schwarzen König mitten auf dem Brete, und auf jedem beliebigen Felde, z. B. auf E 4, Matt machen. Sehr natürlich, so viel Mühe auch diese kleine Aufgabe Manchem gemacht hat.

Steht ein weißer Thurm auf A 5, der schwarze König aber auf H 3, bis zu welcher Reihe kann da der schwarze König nur vorgehen?

Bis zur vierten Reihe.

Durch welchen Stein werden die Felder auf der vierten Reihe so gut wie Randfelder?

Durch den Thurm A 5.

Da Du nun gelernt hast, wie man mit einem Thurme den K. auf E 8 Matt macht, was mußt Du ebenso gut verstehen, sobald Du zwei Thürme hast, von denen der eine auf A 5 vier Reihen dem Könige abschneidet?

Den König auf E 4 Matt zu machen.

Jetzt setze die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen. Schwarz zieht an und gewinnt, indem er sehr leicht den einen, sehr schwer aber auch den andern Thurm erobert.

Schwarz.	Weiß.
1) Dame E 5 — F 6 †.	1) K. A 1 — B 1.

Warum nicht auf A 2?

D. F 6 — F 2 † gewönne sogleich den Thurm.

2) D. F 6 — B 6 †.	2) K. B 1 — A 1.

Warum nicht auf C 1?

D. B 6 — C 6 † gewönne T. A 8.

3) D. B 6 — D 4 †.	3) K. A 1 — B 1 (nicht besser A 2).
4) D. D 4 — B 4 †.	4) K. B 1 — C 2.
5) D. nimmt T. E 1.	5) T. A 8 — G 8 †.
6) K. G 5 — F 6.	

Der König muß schlechterdings auf den Thurm losgehen, warum?

Um nicht unausgesetzt † zu bekommen.

6) T. G 8 — F 8 †.

7) K. F 6 — E 7. 7) T. D 8 — C 8. Auf A 8 ginge der Thurm sogleich verloren und auf B 8 in 3 Zügen; besser steht er auf C 8. Hier kann er sich auch mit seinem Könige verbinden und sich von demselben gedeckt noch lange halten.

8) D. E 1 — A 5.

Zöge jetzt der Thurm auf B 8, was erfolgte?

D. A 5 — C 7 † gewinnt den T.

Und wenn der T. auf G 8 zöge?

D. A 5 — A 2 †.

Zöge aber der Thurm auf H 8, wie würde da Schwarz, wenn nämlich Weiß den Thurm zu erhalten sucht, Matt machen?

D. A 5 — A 2 †. Weiß geht nun, um den Thurm nicht zu verlieren, auf der weißen Linie von C 2 bis H 7. Die schwarze Dame verfolgt ihn, ebenfalls auf einer weißen Linie, von A 2 bis E 6. Dann zieht Schwarz den König auf F 7, um in zwei Zügen Matt zu geben.

Das sind die Heldenthaten, zu welchen diese Vorkenntnisse Dich geschickt machen. Aber nun sollst Du doch auch lernen, wie Schwarz gewinnt, wenn Weiß besser zieht? Das hoffe nicht! Wenn der weiße König und sein Thurm nahe genug bei einander stehen, um sich gegenseitig decken zu können, dann vermag Schwarz nur durch sehr überlegte und künstliche Züge zu gewinnen. Wohl giebt es treffliche Anweisungen, die mit diesen Zügen bekannt machen — s. das berühmte, auch von uns benutzte, Handbuch des Schachspiels, von Bilguer und v. d. Lasa herausgegeben —; aber was es nicht giebt und nicht geben kann, das sind zahllose Varianten, welche die Anweisungen begleiten müßten, sollte nirgends der Anfänger rathlos bleiben. So mangelhaft nun aber auch die Belehrung ist, die Du bei Fortsetzung dieses Spieles empfängst, so wirst Du doch gebeten, ihr alle mögliche Aufmerksamkeit zu widmen. Ehe Du aber einen neuen Zug thust, mußt Du, um nicht planlos zu ziehen, die zu erringenden Stellungen kennen, in welchen Schwarz ein forcirtes Matt geben kann.

Eine dieser günstigen Stellungen ist folgende (s. Diagramm auf S. 90):

Wer zieht an?

Offenbar Schwarz; denn zöge Weiß, so würde derselbe den Thurm auf A3 stellen und dann die Dame schlagen.

Also Schwarz zieht an, und was ist der entscheidende Zug, den er thut?

K. D3 — C4.

Denn mag nun Weiß ziehen, T. A2 — A3 oder A2 — B2 oder C2, was erfolgt?

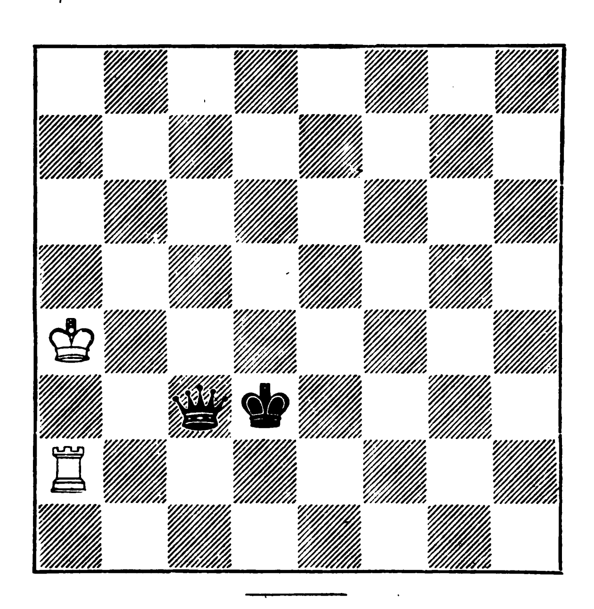
Die Dame giebt entweder auf B4 Matt oder nimmt den Thurm.

Es versteht sich, daß die Steine nicht gerade auf diesen Feldern stehen müssen. Wie viel mal kann diese Stellung auf dem Schachbrete stattfinden?

Vierundzwanzig mal.

Auch muß nicht nothwendiger Weise der schwarze König neben der Dame stehen, wo stände er eben so gut, als auf D 3?

Auf D 5.

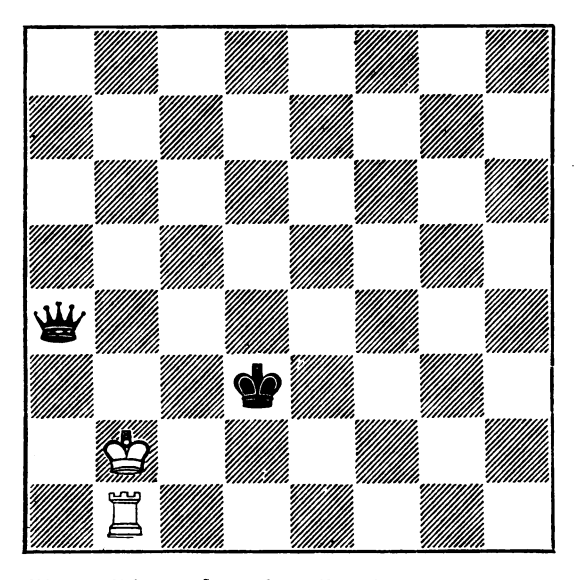


Eine andere günstige Stellung ist folgende (Diagr. S. 91):

Schwarz zieht an und gewinnt.

Wie zieht Schwarz? Ei, das ist doch nicht schwer:

Schwarz.	Weiß.
1) D. A 4 — C 2 †.	1) K. B 2 — A 1, nur ja nicht auf A 3, weil dann die Dame den Thurm nähme.
2) K. D 3 — C 3.	Der weiße Thurm muß nun ziehen und von seinem Könige sich entfernen. So? Er wird aber gar nicht weit gehen — Wie weit denn?
	2) T. B 1 — B 3 †.



Nimmt Schwarz, so macht er Patt, darum

3) K. C 3 — C 4.	3) T. B 3 — B 4 †.
4) K. C 4 — D 3.	4) T. B 4 — B 3 † und so würde der Thurm, immer auf Linie B, den König verfolgen bis zur 8. Reihe und zurück.
5) K. D 3 — D 2.	5) T. B 3 — B 2 remis.

Setze von neuem auf, um besser zu spielen:

1) K. D 3 — D 2.	1) T. B 1 — A 1.
2) D. A 4 — B 4 †.	2) K. B 2 — A 2.

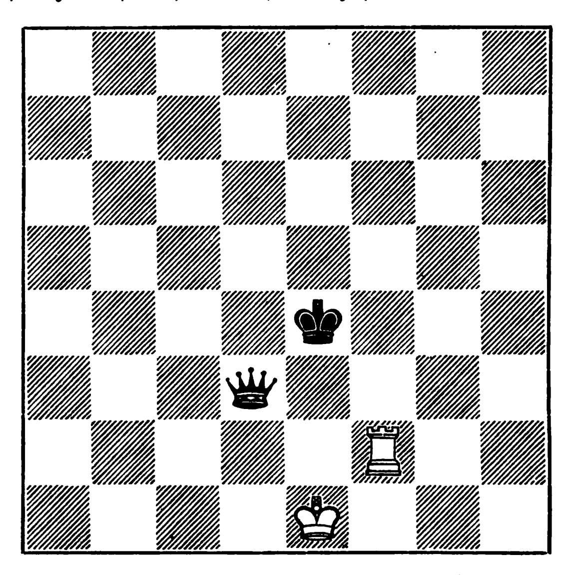
Welchen Zug, den Du bereits kennst, thut Schwarz, um im nächsten Zuge den Thurm zu gewinnen oder Matt zu machen?

K. D 2 — C 2.

Geht aber der Thurm im ersten Zuge auf F 1 oder G 1, so ist er sogleich verloren, durch welche Züge aber, wenn er auf H 1 geht?

Die Dame giebt auf B 5, auf A 6 und dann auf B 7 †.

Ist die folgende Stellung nicht auch eine sehr günstige für Schwarz, um so mehr, da derselbe anzieht?



Zieht Schwarz K. E4 — E3, setzt er dann nicht im nächsten Zuge Matt?

Nicht doch, Weiß zöge T. F 2 — F 3 † und dann Patt oder remis. Anstatt des Königs muß die Dame ziehen.

Schwarz.	Weiß.
1) D. D3 — B 1 †.	1) K. E 1 — D2 (ist besser als auf E 2).
2) D. B 1 — B 2 †.	2) K. D2 — E 1.
3) D. B 2 — C 1 †.	3) K. E 1 — E 2.

Welcher Zug ist der beste, den Schwarz hat?

4) D. C 1 — G 1.	Jetzt muß der Thurm ziehen. 4) T. F 2 — F 6 oder auf andere Felder, auf denen er nicht besser steht.
5) D. G 1 — G 4 †.	5) K. E 2 — F 1.

6) K. E4 — E3. 6) T. F6 — F2.
7) D. G4 — H3 †. 7) K. F1 — G1.
8) D. H3 — G3 †. 8) K. G1 — H1; dieser Zug ist besser, als den Thurm vorsetzen, weil Schwarz dann mit der Dame auf E1 † gegeben und darauf den König auf F3 gezogen hätte.
9) D. G3 — H4 †. 9) T. F2 — H2.
10) D. H4 — E1 †. 10) K. H1 — G2.
11) D. E1 — F2 †. 11) K. G2 — H3.
12) D. F2 — F3 †. 12) K. H3 — H4.
Wie Schwarz nun zieht, weißt Du.

Nun laß uns das Spiel, das wir Seite 79 bis zum achten Zuge geführt haben, fortsetzen. Der schwarze König stand auf E7 und die Dame auf A5. Der weiße König auf C2 und der Thurm auf C8. Weiß hat zu ziehen.

Schwarz. Weiß.

8) C8 — C4. Hier steht der Thurm, obgleich nur in der Nähe seines Königs, gut genug. Ganz unnütz würde es sein, wenn die Dame durch † bieten auf A2 oder durch sonst einen Zug ihn angreifen wollte. Schwarz muß keine Gelegenheit versäumen, den König vorrücken zu lassen. Darum

9) K. E7 — D6. 9) T. C4 — D4 †.
Dieses † könnte dem Weißen eine Stellung verschaffen, aus welcher Schwarz nur mit vieler Mühe ihn vertreibt. Wie zieht Schwarz, damit Weiß eine solche Stellung nicht einnehme?

10) K. D6 — E5 und nicht auf C5; denn zöge er auf C5, so würde der weiße König — der doch auf ein Randfeld getrieben werden muß — auf D3 gehen. Ueberzeuge Dich, daß er diesen Zug ohne alle Gefahr und nur dem Schwarzen zum Verdruß thun kann. Wollte aber auch jetzt, nachdem der schwarze K. auf E5 gegangen, der weiße K. auf D3 ziehen, so würde der Thurm verloren sein. Darum

10) T. D4 — D3.
11) K. E5 — E4. 11) T. D3 — D2.

12) K. E 4 — E 3. 12) T. D 2 — D 3 †.

13) K. E 3 — E 2. 13) T. D 3 — B 3. Auf C 3 würde der T. verloren gehen durch D. A 2 †, dann D 2 †. Wie zieht nun Schwarz, um den König von dem Felde C 2 zu treiben, ohne ihm eine bessere Stellung einzuräumen?

14) D. A 5 — F 5 † (nicht aber auf D 2 noch A 2 noch C 5 †). 14) K. C 2 — C 3 oder C 1.

15) D. F 5 — C 5 †. 15) K. C 3 — B 2.

16) K. E 2 — D 2. Zöge nun der weiße Thurm auf A 3, so würde die Dame auf E 5 (nicht aber auf C 2) und dann, wenn der weiße K. auf B 1 oder B 3 gezogen, auf B 5 † bieten, um darauf mit dem schwarzen Könige auf C 2 zu gehen.

Auf dieselbe Weise gelangt der schwarze König auf C 2, wenn Weiß im sechszehnten Zuge (anstatt des Thurmes) den König zieht: B 2 — A 2. Nur muß die Dame erst auf A 5 † geben. Setzt der Thurm vor, so folgt das † auf D 5 u. s. w. Setzt aber der Thurm nicht vor, sondern geht der König von A 2 auf B 1 oder B 2, so gewinnt die Dame ein Tempo, indem sie zieht D. A 5 — A 4. Darum

16) K. B 2 — B 1.

Warum?

Schwarz soll sich gelüsten lassen, auf C 2 † zu bieten und dann den Thurm zu nehmen.

17) D. C 5 — D 4. 17) T. B 3 — B 2 †.

18) K. D 2 — C 3. Gäbe nun der Thurm auf C 2 †, so zöge der König auf B 3. Darum

18) K. B 1 — A 1.

Was soll Schwarz thun? Auf A 4 und dann auf D 1, oder auf D 1 und dann A 4 † bieten?

Schwarz soll ein Tempo gewinnen.

19) D. D 4 — A 7 †. 19) K. A 1 — B 1.

20) D. A 7 — A 4. Zöge nun der weiße König B 1 — C 1, so folgte Dame A 4 — A 3 und schlüge dann den Thurm. Darum 20) T. B 2 — B 8.

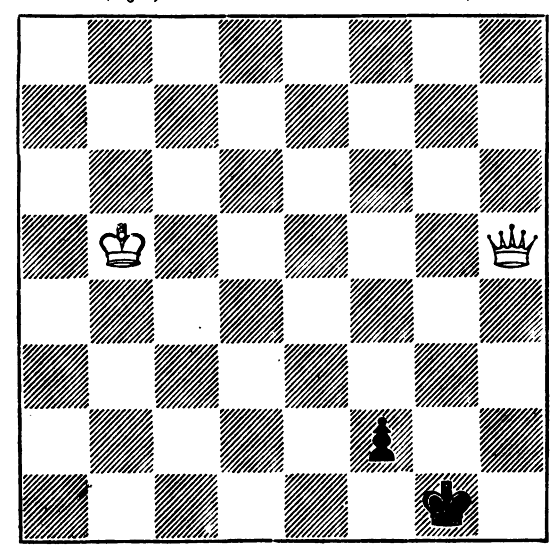
Durch welche Züge gewinnt Schwarz den Thurm?

21) D. A 4 — D 1 †. 21) K. B 1 — A 2.
22) D. D 1 — E 2 †. 22) K. A 2 — B 1.
23) D. E 2 — F 1 †. 23) K. B 1 — A 2.
24) D. F 1 — F 2 †, aber nicht G 2 †, damit die Dame auf A 7 Matt geben könnte, wenn der weiße König auf A 3 ziehen sollte. 24) K. A 2 — B 1.
25) D. F 2 — G 1 †. 25) K. B 1 — A 2.
26) D. G 1 — H 2 † und in 3 Zügen Matt.

Dies Alles sei wiederholt, dann möget Ihr bei einer beliebigen, von Euch gewählten Stellung versuchen, diesen Kampf zu bestehen.

Du hast gesehen, in wie vielen Fällen der Thurm, gegen die Dame, remis oder Patt machen konnte. Das kann aber auch ein einziger Bauer, der, von seinem Könige unterstützt, bis auf die siebente Reihe vorgedrungen ist, wie folgendes Beispiel zeigt.

Weiß zieht an, kann aber nur remis machen.



1) D. H 5 — G 4 †. 1) K. G 1 — H 2.
2) D. G 4 — F 3. 2) K. H 2 — G 1
3) D. F 3 — G 3 †. 3) K. G 1 — H 1.

Nimmt die Dame den Bauer, Patt; giebt sie †, so geht der König wieder auf G 1.

Nur durch einen fehlerhaften Zug kann Schwarz verlieren:

1) D. H 5 — G 4 †. 1) K. G 1 — F 1 (schlecht).
2) K. B 5 — C 4. 2) K. F 1 — E 1.
3) D. G 4 — E 4 † (oder G 3). 3) K. E 1 — D 2.
4) D. E 4 — D 3 †. 4) K. D 2 — E 1.
5) D. D 3 — E 3 † (nicht K. C 3, denn Weiß kann nicht im folgenden Zuge auf D 2 Matt geben, wenn Schwarz einen Springer statt Dame wählt). 5) K. E 1 — F 1.
6) K. C 4 — D 3. 6) K. F 1 — G 1.
7) K. D 3 — E 2 u. s. w.

Ein Hauptcoup im Schach ist, mit einem Steine mehrere des Gegners anzugreifen, wozu jeder Stein, ganz besonders aber der Springer geschickt ist. Schrecklich, wenn er dem Könige † bietet und zugleich die Dame angreift. Jetzt sieh Dir das folgende Diagramm an (auf S. 97).

Und sage, jedoch ohne Uebereilung, wie zieht Weiß?

1) T. D 1 — B 1.

Ganz recht; denn zöge 1) S. E 2 — C 3 †, welche Züge thäte darauf Schwarz?

König A 4 — B 3 † aufgedeckt, König nimmt Springer † aufgedeckt (wenn nicht der vorgezogene Springer durch Dame oder Thurm zu nehmen ist) und Thurm A 5 — A 1 † und Matt.

Aber warum ist denn der Zug T. D 1 — B 1 ein vortrefflicher?

Weil er zu einem Remis führt.

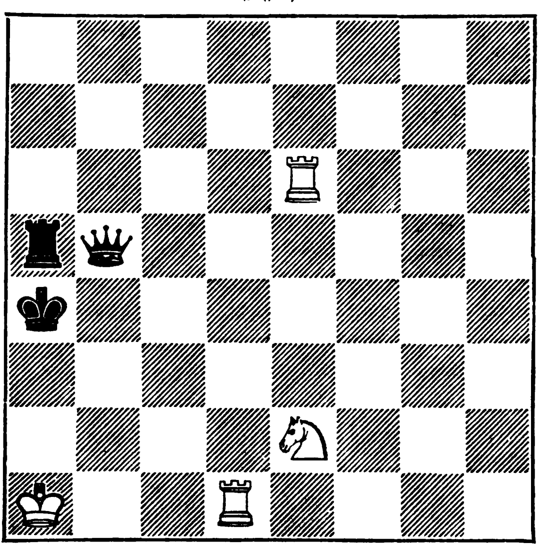
Sogleich remis, wenn die Dame den Thurm B 1 nimmt; aber wenn sie auf C 4 geht, wie zieht Weiß?

T. E 6 — E 4; denn nimmt die Dame den Thurm, so giebt der S. auf C 3 † und gewinnt die Dame wieder, oder T.

E 6 — B 6 (anstatt E 4), denn nimmt die Dame den Springer, so macht Schwarz in 2 Zügen Matt. Dieses Spiel läßt sich von beiden Seiten auf sehr verschiedene Weise spielen und bei mancherlei interessanten Stellungen hat Jeder sich in Acht zu nehmen, um nur partie remise zu machen, wovon Ihr Euch überzeugen möget.

Jetzt sieh Dir noch einmal das Diagramm an, laß Schwarz anziehen und in fünf Zügen ein forcirtes Matt geben.

Weiß zieht an.



Schwarz.	Weiß.
1) K. A 4 — B 3 † aufged.	1) K. A 1 — B 1.

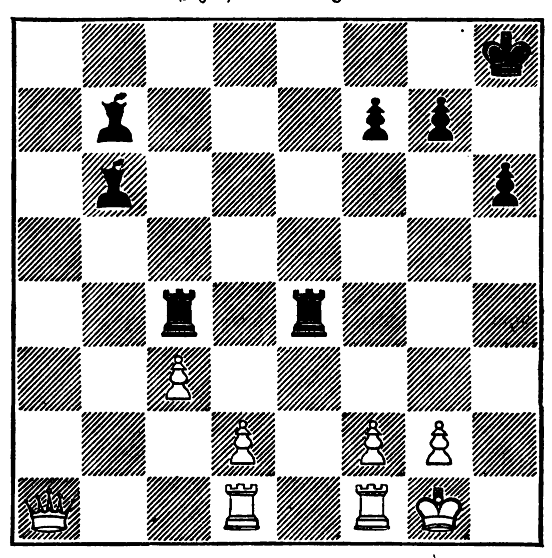
Wie muß nun Schwarz ziehen?

2) T. A 5 — A 1 †.	2) K. nimmt Thurm.

3) D. B 5 — A 4 †, dann auf A 2 † und auf B 2 Matt.
Auch 1) K. A 4 — B 4, 2) D. B 5 — F 5 † u. s. f.

Auch mit einem Bauer kann man 2 feindliche Offiziere angreifen, und dadurch, daß man einen davon gewinnt, den Gegner schwächen und besiegen. Nachdem Du das folgende Diagramm mit allem Fleiß studirt:

Weiß zieht an und gewinnt.



sprich, welchen guten Zug hat Weiß?

1) D 2 — D 3.	1) T. E 4 — G 4.
2) D 3 nimmt Thurm.	2) T. G 4 nimmt G 2 †.
3) K. G 1 — H 1.	3) T. nimmt F 2 † aufged.
4) K. H 1 — G 1.	4) T. F 2 — G 2 †.
5) K. G 1 — H 1.	5) T. G 2 — G 5 † aufged.
6) K. H 1 — H 2.	6) L. B 6 — C 7 †.
7) K. H 2 — H 3.	7) L. B 7 — G 2 †.
8) K. H 3 — H 4.	8) L. C 7 — G 3 † und Matt.

Variante.

1) D 2 — D 3. 1) T. E 4 — G 4.
2) G 2 — G 3 (anstatt D 3 nimmt T.).

Wie zieht Schwarz?

Thurm nimmt G 3 †, denn der Bauer F 2 darf nicht schlagen, da er seinen K. in † stellte.

Aber Schwarz hat noch einen viel bessern Zug, und dieser ist, anstatt den Bauer zu nehmen?

3) T. G 4 — H 4.
4) G 3 nimmt T. 4) T. nimmt H 4. Darauf folgt das Matt durch den Thurm auf H 1, was Weiß nicht hindern kann. Sieh, welch eine Uebereilung es gewesen wäre, hätte Schwarz im 4. Zuge, anstatt den Bauer zu nehmen, auf G 4 † geboten und den König auf H 2 entwischen lassen.

Nicht Schwarz aber, sondern Weiß soll gewinnen. Dann aber muß Weiß nicht angreifen, nicht offensiv, sondern defensiv verfahren. Und welches ist der richtige Vertheidigungszug, den er zu thun hat?

D 2 — D 4, denn dadurch ist nicht nur die Verbindung der beiden Thürme aufgehoben, sondern es kann nun auch der Bauer F 2 ziehen und die Dame, sowie der Thurm nach Belieben angreifen.

Die Rochade.

Einmal im Spiele kann man mit dem König und dem Thurme zugleich ziehen, mit dem König nicht ein Feld, sondern zwei Felder weit gehen, mit dem Thurme über den König wegspringen, und dicht an dessen Seite ihn stellen: Alles das ist ein Zug, und dieser Zug, der dazu dient, den König in Sicherheit und den Thurm in Thätigkeit zu bringen, heißt?

Die Rochade.

Unter welchen vier Bedingungen kann die Rochade stattfinden?

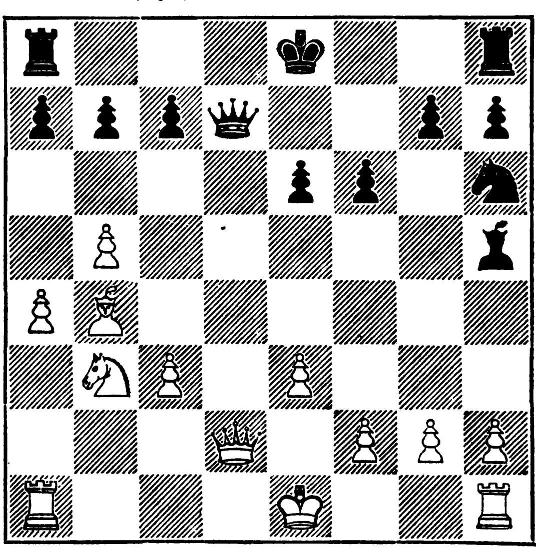
1) Der König, sowie der Thurm, mit dem rochirt werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben;

2) Zwischen dem König und dem Thurm darf kein Stein stehen;

3) Der König darf nicht in dem Augenblicke rochiren, wo ihm † geboten wird, wohl aber, wenn er in † gestanden, sobald er durch das Vorziehen sich gedeckt hat;

4) Der König darf nicht rochiren, wenn er das Gebiet eines feindlichen Steines zu überschreiten hat, den Thurm aber trifft diese Beschränkung nicht.


Weiß zieht an. Wird er rochiren?



Jetzt sieh das Diagramm an und sage, wie stellt Weiß die Steine, wenn er rochiren will?

Er stellt den König — der noch nicht gezogen hat — von E 1 auf G 1 und den Thurm von H 1 auf F 1.

Kann er auch mit dem Damenthurme rochiren?

Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach C 1

das Feld D 1 — das Gebiet des feindlichen Laufers — überschreiten.

Stände aber der Laufer auf G 6 (anstatt auf H5), wo er das Feld B 1 beherrscht, hinderte er auch hier die Rochade?

Nein, der König kann jetzt über das Feld D 1 auf C 1 und der Thurm über das Feld B 1 auf D 1 gestellt werden.

Wie stellt Schwarz die Steine, wenn er rochiren will?

Den König von E 8 auf C 8 und den Thurm von A 8 auf D 8.

Kann Schwarz auch mit dem Königsthurme rochiren?

Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach G 8 über das vom feindlichen Laufer beherrschte Feld F 8 ziehen.

Es fragt sich nun — sieh das Diagramm genau an —, ob es nöthig ist, daß Weiß rochirt, oder ob er einen bessern Zug hat?

Er hat einen bessern Zug: Dame D 2 nimmt Dame D 7 †, um dann durch den Springer B 3 — C 5 † entweder den Bauer B 7 oder E 6 zu gewinnen.

„Was? Du willst um eines lumpigen Bauers willen die Dame tauschen und aus dem Spiele, das nur interessant sein kann, wenn man noch die Dame hat, ein ledernes machen? Das ist miserabel!“ Sieh, das ist die Weisheit der Schachstümper, von der aber Schachspieler auch nicht einen Funken haben. Diese tauschen mit gutem Gewissen nicht nur die Dame, sondern auch die sämmtlichen Offiziere, um einen Bauer zu erobern, und wissen dabei, was auch Du schon wissen mußt, daß auch bei einigen geringen Steinen, die noch übrig bleiben, das Spiel ein höchst interessantes sein kann, während immer das Interessanteste bleibt, den Sieg zu erlangen.

Eins der interessantesten Werke über das Schach, von Jean Preti, handelt blos von Bauern. Daraus setze folgende Stellung auf:

Weiß: K. F 3, Bauern B 5 und C 6.
Schwarz: K. C 7, Bauern D 6 und H 7.

Weiß zieht an und gewinnt.

1) K. F3 — F4.	1) K. C7 — B6.
2) K. F4 — F5.	2) K. B6 — C7.
3) K. F5 — F6.	3) K. C7 — B6. Zieht dagegen Schwarz einen Bauer, so gewinnt Weiß denselben und holt den andern ein.
4) K. F6 — E6.	4) K. B6 — C7.
5) K. E6 — D5. Preti übersieht, daß Weiß schon im 3. Zuge auf dieses Feld ziehen, die D., die Schwarz bekommt, tauschen und eine neue machen kann.	5) H7 — H5.
6) B5 — B6 †.	6) K. nimmt B6.
7) K. nimmt D6.	7) H5 — H4.
8) C6 — C7 gewinnt.	

Dieser Abschnitt kann nicht anders, als mit der Bitte geschlossen werden, alle Kapitel desselben, besonders aber das vierzehnte, zu wiederholen.

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

Vorerinnerung.

Eine Schachaufgabe, die diesen Namen verdienen soll, muß durch versteckte — nicht in die Augen fallende — Züge zu lösen sein.

Enthält das Diagramm S. 50, wo es sich um künstliche Züge handelt, die den König auf das entgegengesetzte Eckfeld treiben, eine Aufgabe?

Nein; denn von jedem Schachspieler erwartet man, daß er mit dieser Stellung und mit diesen Zügen, die in keiner Schachanweisung fehlen, vertraut sei.

Etwas Verstecktes liegt in dem Diagramm S. 61, und auch ein tüchtiger Schachspieler dürfte bei dieser Stellung, anstatt den weißen König auf G4 zu ziehen und sich ein † geben zu lassen, den Bauer G3 vorrücken. Aber freilich, wenn Du ihm die Stellung vorlegst mit der Ueberschrift: Weiß macht mit dem 3. Zuge Matt, was hört dann für ihn auf?

Das Versteckte.

Kaum kann es daher für den gewandten Schachspieler eine Aufgabe von oder in 2 Zügen (d. h. die mit dem 2. Zuge zu lösen ist) geben; wohl aber kann in einer Aufgabe von 3 und mehr Zügen für ihn Verstecktes genug liegen. Für Dich dagegen sind die folgenden zweizügigen Aufgaben schwierig genug. Nur mögest Du sie auch zu lösen suchen und ja nicht etwa meinen, es sei genug, die Lösungen nachzuspielen; denn dann würden diese Aufgaben nicht nur ihren Zweck, Dein Auge zu

üben und in Dir den Schachverstand zu bilden, verfehlen, sondern Dir sogar schaden. — Schaden? Wirst Du nicht auf alle Fälle der großartigen Züge Dich freuen und sie nachahmen? — Ja, Du wirst diese Züge, auch wenn Du sie nicht selbst gefunden hast, nachahmen; aber mit großem Ungeschick, wirst die besten Offiziere aufopfern, aber ohne zu siegen; wirst mit einem Worte ein tolles Spiel führen.

Du mußt aber die Aufgaben nicht blos zu lösen suchen, sondern auch auf die rechte Weise Man kann zum Ziele gelangen mit Verstand und ohne Verstand. Ohne Verstand: nur drauf los probirt! Endlich findet sich doch, man weiß nicht wie, der rechte Zug, wenn auch nicht heute, doch vielleicht morgen; mit Verstand: genau betrachtend, ruhig forschend, Alles erwägend, logisch schließend. Um mich Dir recht deutlich zu machen, nimm Dein Schachbret und setze auf — eine alte Aufgabe von dem Araber Philipp Stamma —

den weißen König auf D8,
den schwarzen König auf D6.

Gut vor der Hand. Wie stehen die beiden Könige?

Einander gegenüber.

Ferner einen weißen Thurm auf A7.

Wenn dieser Thurm auf A6 † bietet, auf welche Reihe muß der schwarze König gehen?

Auf die fünfte.

Weiter einen schwarzen Thurm auf H4.

Was kann dieser Thurm?

Sogleich Matt machen.

Endlich einen weißen Thurm auf C5.

Wie steht dieser Thurm?

En prise vom Könige.

Die Aufgabe ist aufgestellt und angesehen. Weiß zieht an und gewinnt. „Ja, das glaube ich wohl; zwei Thürme gegen einen müssen gewinnen." So wirst Du nicht sagen, denn Du kennst die Gefahr, in welcher Weiß schwebt.

Was muß Weiß schlechterdings verlieren, wenn er nicht Matt sein will?

Den Thurm C 5.

Um dem Matt zu entgehen, zieht Weiß T. A 7 — A 6 †, worauf Schwarz: K. nimmt T. C 5.

Sollte nun Weiß gewinnen, was müßte er erobern?

Den Thurm.

Wenn aber nur kann ein Thurm durch ein † einen feindlichen Thurm erobern?

Wenn der feindliche Thurm hinter seinem Könige, ohne von demselben gedeckt werden zu können, steht.

So würde der weiße Thurm jetzt im 2. Zuge durch ein † auf A 5 den schwarzen Thurm gewinnen, nämlich wenn derselbe nicht auf H 4, sondern auf welchem Felde stände?

Auf H 5.

Ja, wenn Du den Thurm auf das Feld H 5 bringen könntest! Wenn man aber einen feindlichen Stein auf ein Feld bringen will, was muß man ihm da vorsetzen, damit er anbeiße?

Eine Lockspeise.

Und die hast Du nicht! oder vielmehr, Du hast sie nicht mehr; in welchem Steine hattest Du sie?

In dem Thurme C 5.

Jetzt setze noch einmal die Steine auf, wie sie gestanden haben. Wie muß Weiß im 1. Zuge ziehen, damit der schwarze Thurm auf H 5 gehe? und welche Züge müssen darauf folgen?

1) T. C 5 — H 5.	1) T. nimmt T.
2) T. A 7 — A 6 †.	2) K. D 6 — C 5.
3) T. A 6 — A 5 †.	3) der K. muß ziehen und den Thurm sich nehmen lassen.

Je weniger eine Aufgabe Steine hat, desto schöner; die nützlichste Aufgabe für Dich ist aber die, wo Du unter einer Menge von Steinen Dich zurecht zu finden hast. Darum laß Dir auch die Doppelaufgaben, wo Weiß, wie Schwarz, im 2. Zuge Matt macht, empfohlen sein. Kommen auch in diesen

letzteren plumpe Züge vor, ihr Zweck ist erreicht, wenn der Wechsel des Anzuges Dich nicht stört, nicht irreleitet.

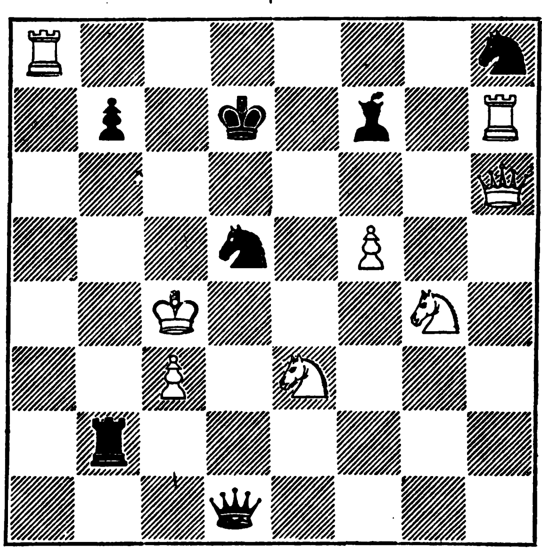
Laß sehen, ob Du einigermaßen geschickt bist, eine Doppelaufgabe zu lösen. Wie macht erstlich Weiß und dann auch Schwarz beim Anzuge in zwei Zügen Matt?

Weiß durch Dame H6 — E6 †, worauf T. A8 — C8 den K. auf C7 Matt setzt.

Schwarz durch S. D5 nimmt S. E3 † †, worauf D. D1 — D5 den König, der auf C5 ziehen mußte, Matt setzt.

Diese Stellung, von S. A. Wolff in Köthen, läßt Dich aber auch geben ein

Selbstmatt.



Selbstmatt giebst Du nicht, wenn Du den Gegner Matt machst, sondern nur wenn Du ihn zwingst, Dich Matt zu setzen. Selbstmattaufgaben gehören zu den schwierigsten, die man geben kann, und um Preisaufgaben zu bieten, die von hundert Schachspielern

kaum einer zu lösen im Stande ist, nahm man seine Zuflucht zu diesem, zwar verkehrten, doch geistreichen Spiele. Wie aber giebt bei obiger Stellung nicht nur Weiß, sondern auch Schwarz, beim Anzuge, sehr leicht in zwei Zügen Selbstmatt?

Weiß.	Schwarz.
1) S. G 4 — E 5 †.	1) K. auf C 7 oder E 7.
2) S. E 3 nimmt S. D 5 †.	2) D. muß schlagen und Matt setzen,

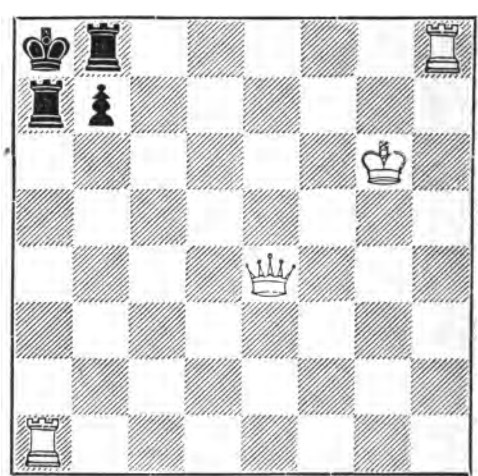
und Weiß hat gesiegt.

Schwarz.	Weiß.
1) S. D 5 — B 6 † †.	1) K. C 4 — C 5.
2) D. D 1 — D 6 †.	2) D. muß D. nehmen, Matt setzen und Schwarz hat gesiegt.

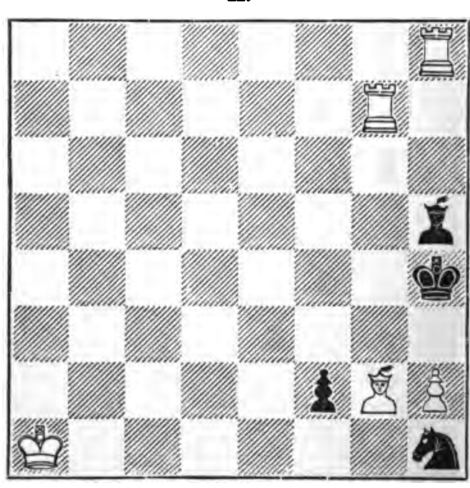
Bei den folgenden Aufgaben laß Dir nie die Leichtfertigkeit zu Schulden kommen, die Aufgaben unrichtig löst, und, wenn sie ihren Irrthum einsehen soll, erst auf Steine und Züge, die sie übersah, aufmerksam gemacht werden muß.

Stets hat Weiß den Anzug.

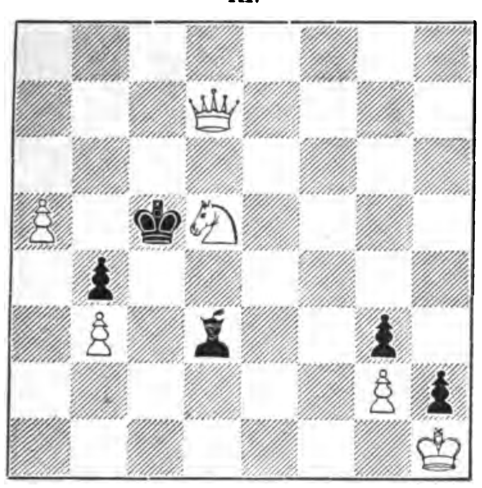
I



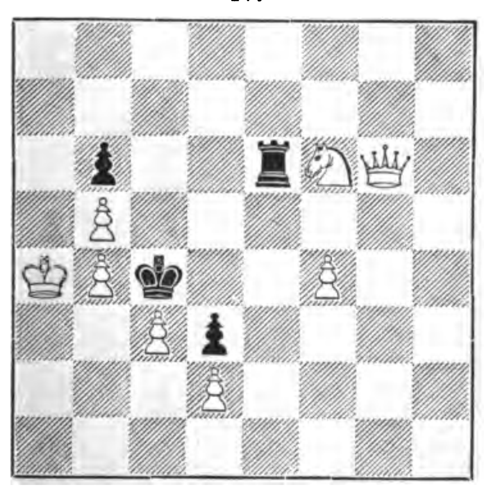
II.



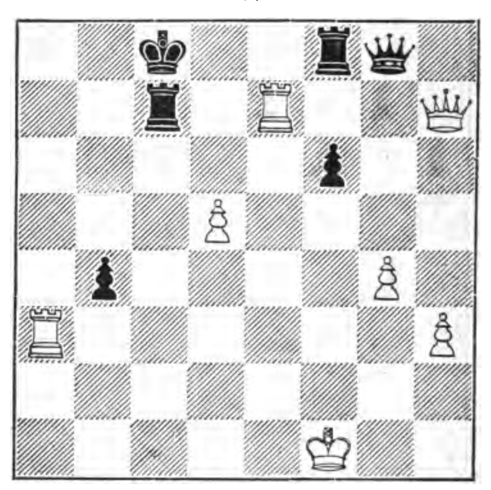
III.



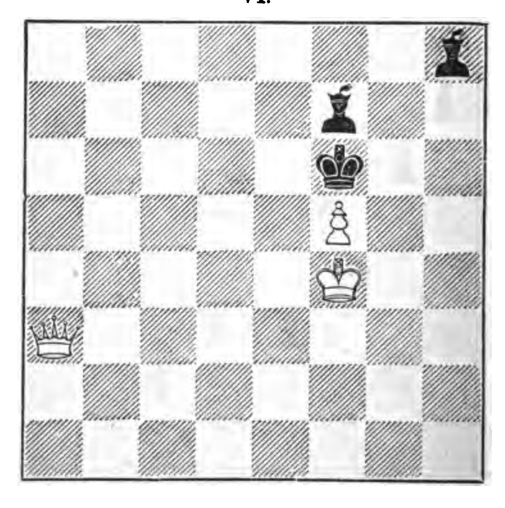
IV.



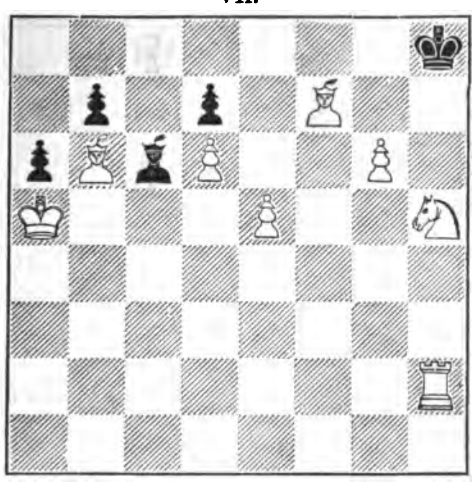
V.



VI.

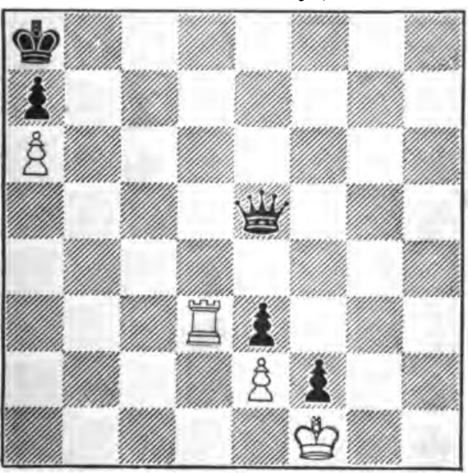


VII.

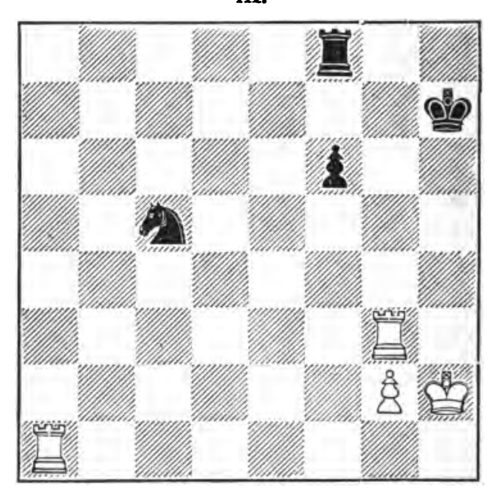


VIII.

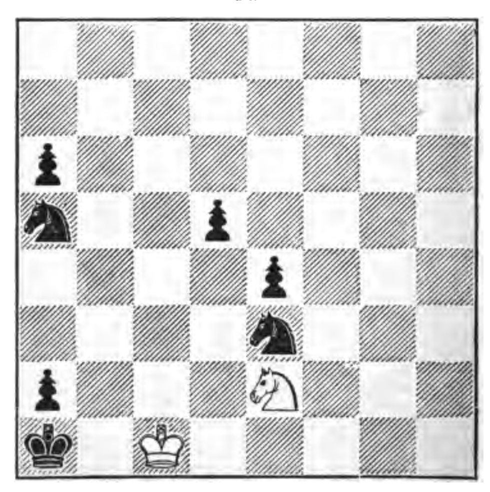
Weiß setzt sich im 2. Zuge Patt.



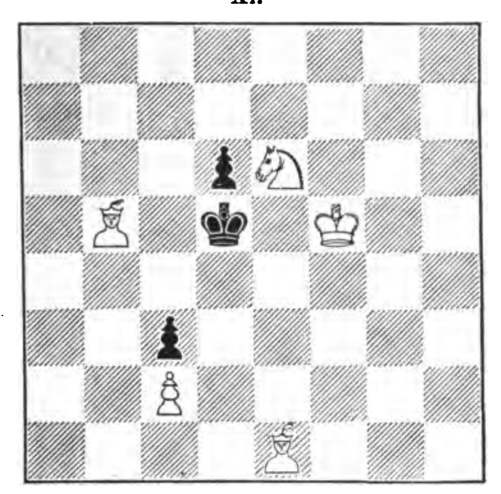
IX.



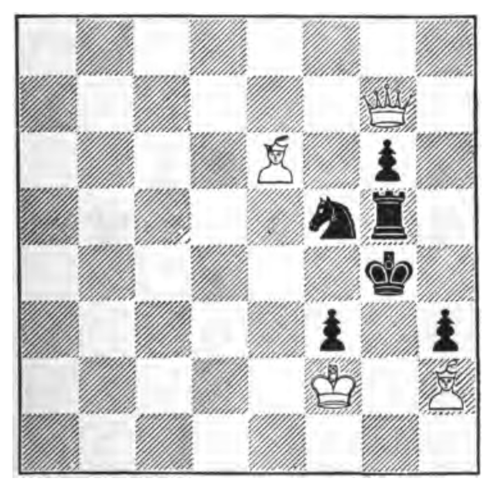
X.



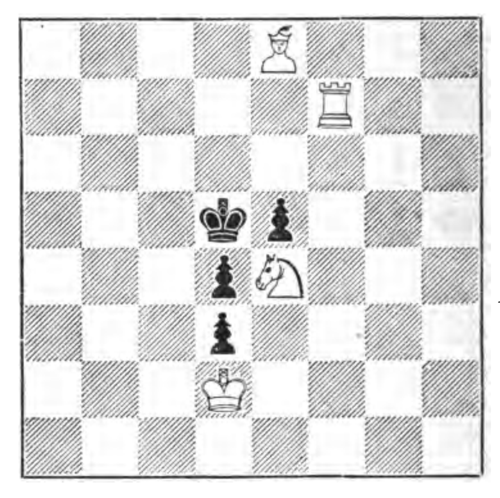
XI.



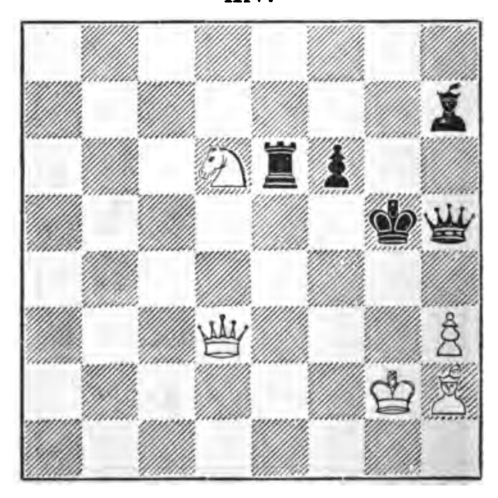
XII.



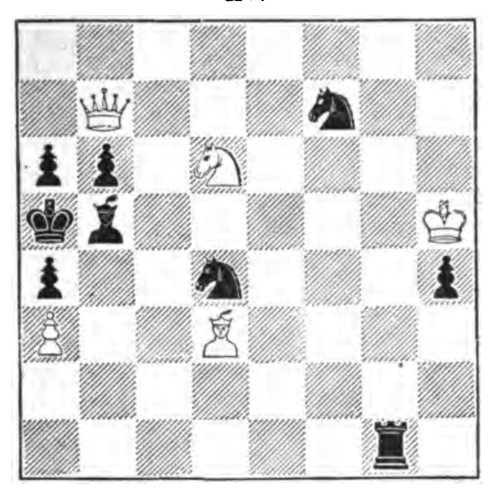
XIII.



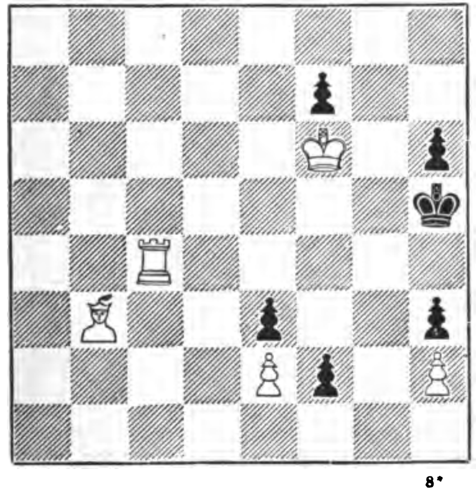
XIV.



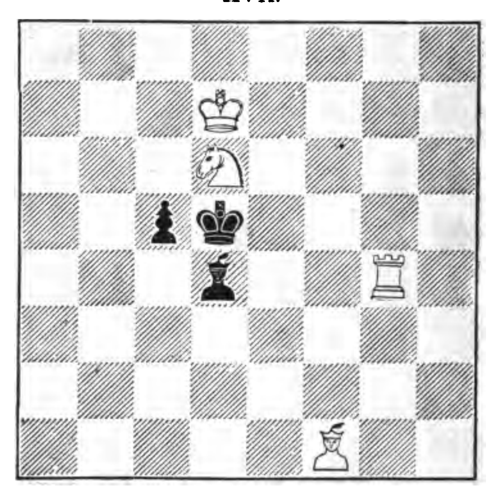
XV.



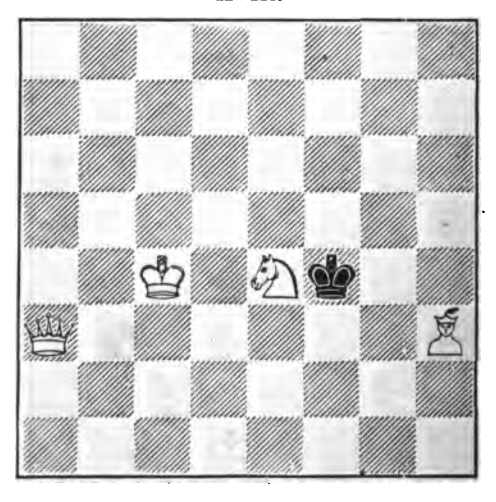
XVI.



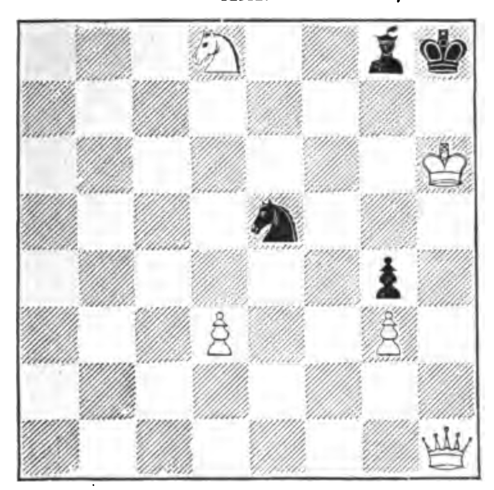
XVII.



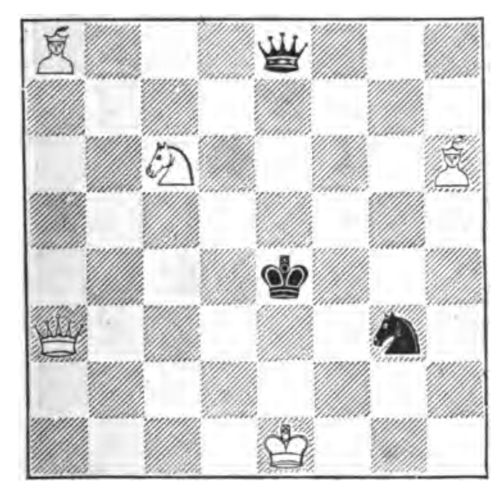
XVIII.



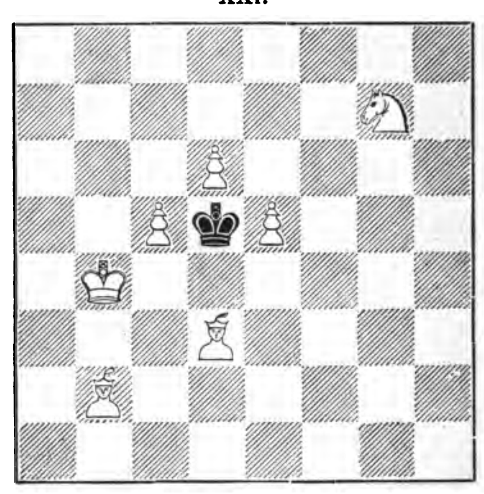
XIX.



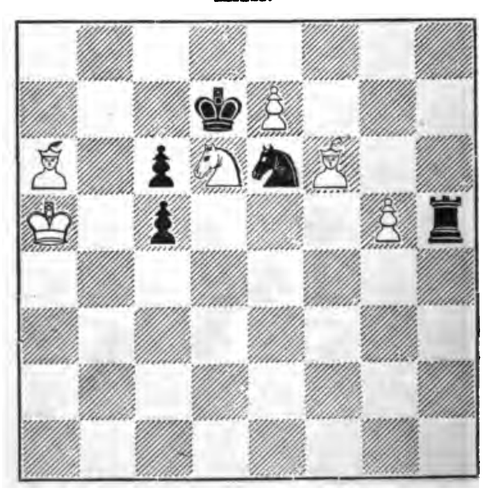
XX.



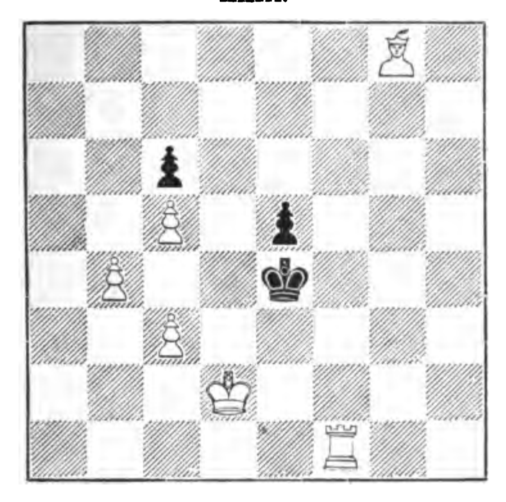
XXI.



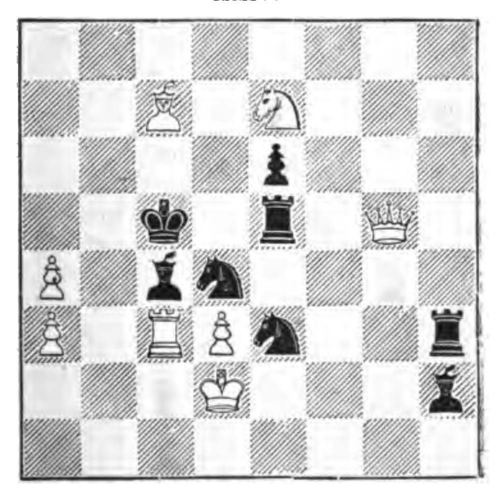
XXII.



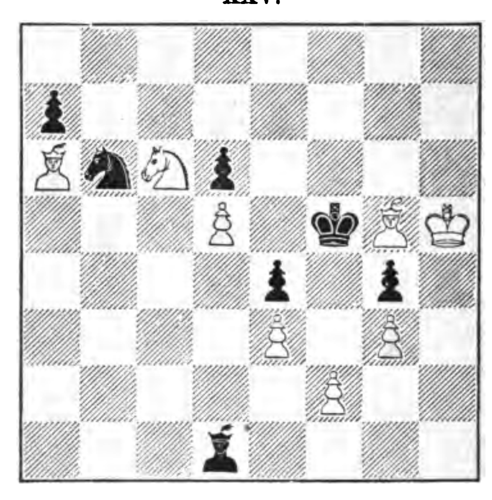
XXIII.



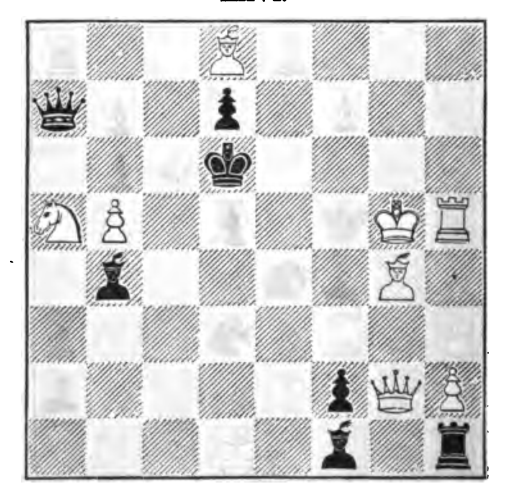
XXIV.



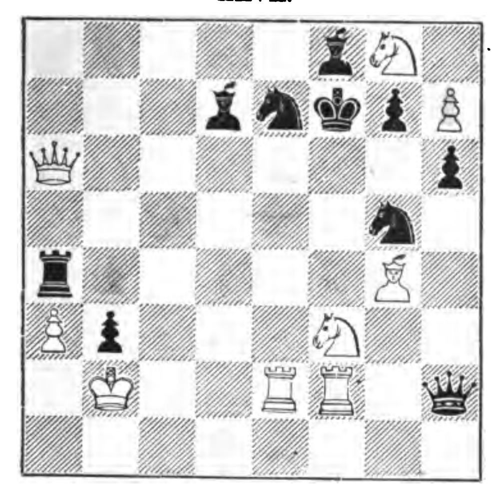
XXV.



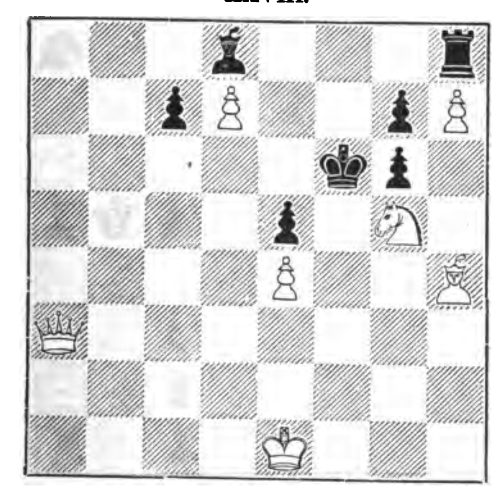
XXVI.



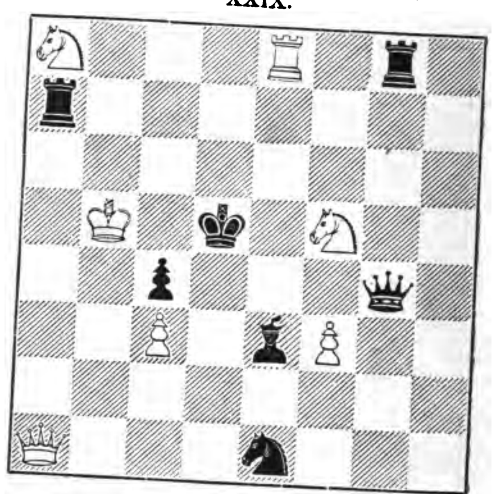
XXVII.



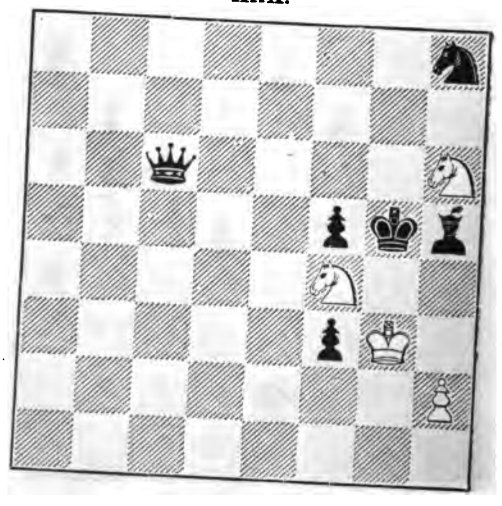
XXVIII.



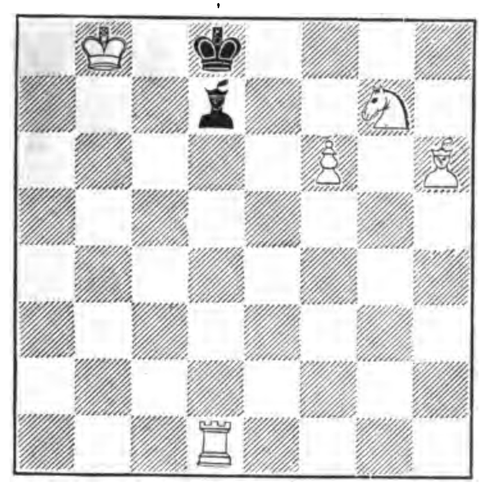
XXIX.



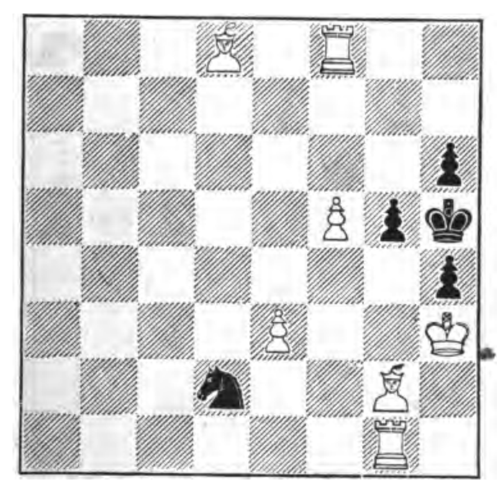
XXX.



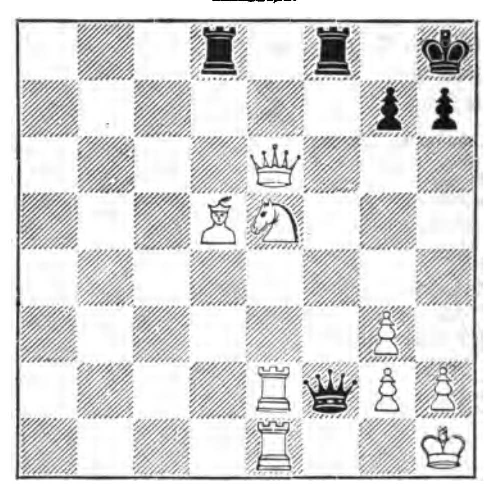
XXXI.



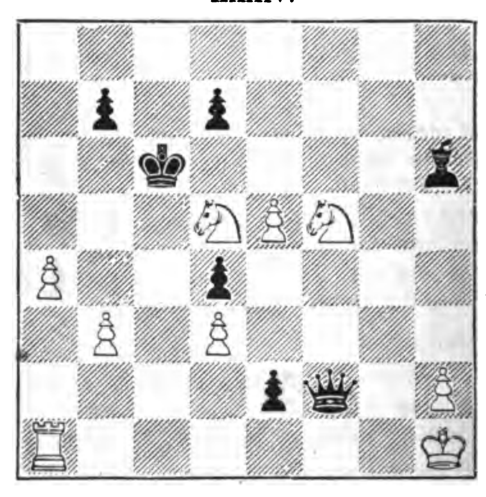
XXXII.



XXXIII.



XXXIV.



I.

Kann Weiß die Aufgabe dadurch lösen, daß er mit einem der Thürme den Thurm nimmt?

Nein, der König nimmt wieder und geht bei einem neuen †, das die Dame auf einem Randfelde giebt, auf C 7 oder B 6.

Oder dadurch, daß die Dame im ersten Zuge auf E 8 (oder A 4) geht?

Nein, denn der Thurm B 8 hütet sich, die Dame zu nehmen, sondern der Thurm A 7 giebt auf A 6 †. Nimmt Weiß den Thurm, so nimmt der Bauer wieder.

Durch welchen Zug macht Weiß diesen Bauer unthätig und deckt zugleich, was er zu decken hat? Noch einmal studirt, wenn Du's nicht gefunden.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame E 4 — H 1.	1) Einer der beiden Thürme zieht, nimmt den Thurm oder giebt †.

2) Entweder nimmt die Dame — oder der Thurm den Thurm † und Matt.

Der Verfasser der Aufgabe (dessen Name eigentlich über die Aufgabe gehört) ist ein Franzose: „Der Ungenannte von Lille" [Théodore Herlin]. Berliner Schachzeitung.

II.

Ist das nicht zu leicht: Der Laufer geht auf F3, und wenn nun der schwarze König auf H3 gezogen, nimmt der Thurm H8 den Laufer † und Matt.

Ja, wenn —; aber Schwarz kann ja auch S. H 1 — G 3 ziehen, oder noch viel besser: F2 — F 1 Dame †. Diesem verderblichen Zug muß Weiß begegnen und zugleich Schwarz zwingen, einen für ihn verderblichen Zug zu thun:

Weiß.	Schwarz.
1) L. G 2 — F 1.	1) Der Springer muß auf G 3 ziehen.

2) H 2 nimmt S. † und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille. La Régence (französische Schachzeitung).

III.

Diese Aufgabe wirst Du ohne Hülfe lösen, sobald Du nur nachgedacht, ob nicht Weiß im ersten Zug ein Matt vorbereiten kann, das entweder die Dame oder der Springer auf zwei verschiedenen Feldern, von denen der feindliche Laufer nur eins decken kann, giebt.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 5 — B 6.	1) Der Laufer zieht auf C 4 oder B 5.
2) S. B 6 — A 4 oder	
D. D 7 — D 5 † und Matt.	

IV.

Auch hier hat Weiß wie in der vorigen Aufgabe zu verfahren.

Etwa D. G 6 — F 5, um dann mit der Dame entweder auf D 5 oder C 8 oder sonstwo Matt zu geben?

Nein, überall zöge ja der Thurm vor; sondern

1) Der Springer zieht, und zwar F 6 — D 5, um, wenn der Thurm die Dame nimmt, ein Matt auf E 3 geben zu können.

Wenn nun aber der schwarze König den Springer nimmt?

Dann nimmt die Dame G 6 den Bauer D 3 † und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille.

V.

Weiß nimmt doch gewiß vor Allen den gefährlichen Thurm C 7, um dann mit dem andern Thurme Matt zu machen?

Weit gefehlt, denn der schwarze König zöge nicht auf D 8, sondern B 8.

Weiß muß doch gewiß im 1. Zuge † bieten, entweder mit dem Thurme A 3 oder mit der Dame?

Alles schlecht; nein, Weiß sucht den schwarzen Thurm C 6 von seiner Reihe zu locken:

Weiß.	Schwarz.
1) D. H 7 — C 2.	1) T. C 7 nimmt Dame.
2) T. A 3 — A 8 † und Matt.	

Wenn aber Schwarz nicht die Dame, sondern mit dem Bauer den Thurm A 3 nimmt?

Dann folgt: D. nimmt Thurm C 7 † und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille.

VI.

Dies ist eine Aufgabe, die man auch ohne Verstand, wenn man nur genug vergebliche Züge gethan hat, löst; mit Verstand aber so leicht, wenn man nur fragt, wie ist dieses Feld zu decken, das ich selbst nicht decken kann?

Weiß	Schwarz.
1) D. A 3 — F 8.	1) Laufer H 8 muß auf G 7.
2) D. F 8 — D 8 † und Matt.	

VII.

Eine höchst verführerische Aufgabe, die auch schon manchen geübten Spieler irre geleitet.

Kann Weiß durch ein aufgedecktes † mit dem Springer, oder durch ein † mit dem Bauer G 6 Etwas ausrichten?

Nein.

Wie gefällt Dir aber der Zug: 1) L. B 6 — D 4, der ein aufgedecktes † durch den Bauer E 5 vorbereitet?

Es ist ein schlechter Zug, weil Schwarz mit dem Bauer B 7 † bietet und weil dann erst mit dem 3. Zuge Matt gemacht werden kann.

Was soll Weiß thun? Denken, wie ein Tempo zu gewinnen sei. Schwarz kann doch nicht anders, als mit dem Laufer ziehen, darum

Weiß.	Schwarz.
1) T. H 2 — C 2.	1) Der Laufer C 6 muß ziehen.
2) T. C 2 — C 8 † und Matt.	

Verfasser der Ungenannte von Lille.

VIII.

Weiß.	Schwarz.
1) T. D 3 — D 8 †.	1) D. E 5 — B 8.

Ganz recht; aber wie zieht denn nun Weiß künstlich genug, um das Spiel, das er verlieren muß, wenn er die Dame nimmt, Patt zu machen?

2) T. D 8 — G 8.	2) Schwarz muß den Thurm nehmen, um nicht Matt zu werden; Weiß aber kann nicht mehr ziehen und ist Patt.

Verfasser der Obige.

IX.

Eine leichte Aufgabe.

Weiß.	Schwarz.
1) T. A 1 — H 1.	1) beliebig.
2) K. H 2 — G 1 † aufgedeckt und Matt.	

X.

Nichts weiter, als ein Tempo zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) S. E 2 — D 4.	1) Einer der beiden Springer muß ziehen und entweder das Feld B 3 oder C 2 freigeben.
2) S. D 4 — B 3 oder C 2 † und Matt.	

XI.

Nur dann wirst Du diese Aufgabe lösen, wenn Du auch den geringsten Stein ins Auge fassest, und, wenn derselbe gar nicht gezogen werden kann, Dich fragst, ob er in Thätigkeit gesetzt werden könne.

Weiß.	Schwarz.
1) L. E 1 — D 2.	1) C 3 muß den Laufer nehmen.
2) C 2 — C 4 † und Matt.	

Verfasser der Ungenannte von Lille.

XII.

Wie gewinnst Du hier ein Tempo und dadurch ein Feld, auf welchem Du Matt setzen kannst?

Weiß.	Schwarz.
1) D. G 7 — H 6.	1) Der Thurm muß auf H 5.
2) D. H 6 — F 4 † und Matt.	

XIII.

Wohl zu bemerken, daß hier der schwarze König nicht gezwungen werden kann, auf ein bestimmtes Feld zu gehen.

Weiß.	Schwarz.
1) L E 8 — B 5.	1) K. nimmt S. oder geht auf E 6.
2) L. B 5 — C 6 oder C 4 † und Matt.	

XIV.

Nur durch Aufopferung eines Steines zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 2 — F [illegible]	1) K. nimmt L.
2) D. D 3 — G 3 † und Matt.	

Diese Stellung, in welcher die Dame Matt macht und mit dem Springer so viele Felder deckt, hast Du Dir wohl zu merken.

XV.

Eine schwere und lehrreiche Aufgabe. Sie zeigt Dir, wie ein und derselbe Zug zugleich ein defensiver und offensiver sein kann. Du hast einen Zug zu thun, durch welchen Schwarz verhindert wird, † zu geben; dieser Zug muß zugleich ein Feld räumen, auf welchem ein weißer Stein Matt machen kann; wenn Schwarz diesen Stein schlägt, muß Dir noch ein anderes Feld übrig bleiben, auf welchem das Matt erfolgen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) D. B 7 — G 2.	1) S. nimmt S. D 6 oder (A).
2) Dame G 2 — D 2 † und Matt.	
	(A) 1) Thurm nimmt Dame.
2) S. D 6 — B 7 † und Matt.	

Verfasser Calvi. Palamède (französische Schachzeitung)

XVI.

Eine desto leichtere Aufgabe, die nur bedenken läßt, was aus dem Bauer F 2 werden kann.

Weiß.	Schwarz.
1) T. C 4 — F 4.	1) F 2 — F 1. D.
2) L. B 3 nimmt F 7 † und Matt.	

XVII.

Eine Aufgabe, schwer genug für Den, der nicht daran denkt, ob und wie ein Tempo zu gewinnen sei.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 6 — C 4.	1) Der Laufer muß ziehen und dem Thurm verstatten, das Feld C 4 zu decken.
2) L. F 1 — G 2 und Matt.	

Verfasser M. Gossein. La Régence.

XVIII.

Keine leichte Aufgabe; nur die reifliche Ueberlegung findet, daß im ersten Zuge weder Springer, noch Laufer, noch Dame zu ziehen haben.

Weiß.	Schwarz.
1) K. C 4 — D 3.	1) K. F 4 — E 5 oder F 3.
2) D. A 3 — D 6 oder F 8 † und Matt.	

Von dem Obigen in derselben Schachzeitschrift gegeben.

XIX.

Nicht den schwarzen Springer, sondern den Laufer mache fest, oder verhindere, daß derselbe durch seinen Abzug dem schwarzen Könige ein Feld eröffne.

Weiß.	Schwarz.
1) D. H 1 — A 8.	1) L. G 8 — D 5 oder (A).
2) S. D 8 — F 7 † aufged. und Matt.	
	(A) 1) S. E 5 — F 7 †.
2) S. nimmt S. † und Matt.	

Verfasser Grosdemange. La Régence.

XX.

Nur durch Aufopferung der Dame ist ein Matt im zweiten Zuge möglich.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame A 3 — F 3 †.	1) K. nimmt Dame † aufged.
2) S. C 6 — E 5 † † und Matt.	

Vom Obigen in derselben Schachzeitschrift gegeben.

XXI.

Nicht ein gewaltiger, nicht ein glänzender — nein, ein Zug, der die Bescheidenheit selber ist, führt Dich hier zum Ziele:

Weiß.	Schwarz.
1) E 5 — E 6.	1) K. D 5 — C 6.
2) L. D 3 — E 4 † und Matt.	

Verfasser M. Clare. La Régence.

XXII.

Weiß.	Schwarz.
1) E 7 — E 8 wird Springer.	1) beliebig.
2) L. A 6 — C 8 † und Matt.	

Verfasser M. Clare. La Régence.

XXIII.

Weiß muß so ziehen, daß Schwarz ziehen kann. Einen solchen Zug kannst Du mit dem Thurme thun, ohne die Linie F zu verlassen.

Weiß.	Schwarz.
1) T. F 1 — F 7.	1) K. E 4 — D 5.
2) T. F 7 — F 4 † aufgedeckt und Matt.	

XXIV.

Auch ein blindes Huhn findet ein Körnchen.

Ein Anfänger, dem diese Aufgabe (von Kieseritzky) vorgelegt wurde, wollte gleich mit dem ersten Zuge Matt machen, indem

er eine Deckung übersah. Darauf aufmerksam gemacht, rief er: „Je nun, diese Deckung läßt sich ja sogleich aufheben“.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame nimmt S.	1) beliebig.
2) Thurm nimmt Laufer C 4 † und Matt.	

XXV.

Eine künstlich zusammengestellte, sinnreiche Aufgabe, dem Palamède entlehnt. Sie zeigt Dir die größte Feinheit im Schach, d. i. einen Zug zu thun, der in mehrfacher Beziehung vortheilhaft ist. Einen solchen Zug thut Weiß durch F 2 — F 4.

Schwarz kann darauf Viererlei thun, nämlich?

(A) G 4 nimmt en passant; (B) F 4 nimmt en passant; (C) der Laufer zieht; (D) der Springer nimmt D 5.

Wie zieht Weiß auf (A)?

G 3 — G 4 † und Matt.

Wie zieht Weiß auf (B)?

L. A 6 — D 3 † und Matt.

Was erfolgt auf (C)?

S. C 6 — D 4 † und Matt; denn der nicht en passant geschlagene Bauer deckt das Feld E 5.

Und auf (D)?

L. A 6 — C 8 † und Matt.

XXVI.

Welcher von Deinen eigenen Steinen (den weißen) steht Dir im Wege?

Der König.

Gut, so ziehe ihn weg und zwar auf H 4, ungeachtet, daß Schwarz ziehen kann: (A) T. nimmt H 2 †; (B) Laufer F 1 nimmt Dame oder L. F 1 — C 4; (C) Dame A 7 — C 5 oder D 4; (D) A 7 — A 8.

Was folgt auf (A)?

Dame nimmt Thurm † und Matt.

Auf (B)?

S. A5 — C4 † und Matt.

Auf (C)?

S. A5 — B7 † und Matt.

Auf (D)?

Dame G2 — G3 † und Matt.

Verfasser S. Leow. Berliner Schachzeitung.

XXVII.

Weiß beginnt mit keinem †, wohl aber mit einem bescheidenen Raube: 1) L. nimmt L. D7. Wenn nun Schwarz zieht D. H2 — E5 †.

Was folgt darauf?

S. nimmt Dame † † und Matt.

Nimmt aber Schwarz mit dem Thurme die Dame A6, was folgt?

Dasselbe Matt durch den S. auf E5 † †.

Was folgt aber, wenn Schwarz mit dem S. G5 den S. G3 nimmt?

D. A6 — E6 † und Matt.

Zieht aber Schwarz G7 — G6?

D. A6 — F6 † und Matt.

Verfasser S. Leow, Berliner Schachzeitung.

XXVIII.

Die weiße Dame stellt sich auf die Lauer.

Und was ist der schlaue Zug, den sie thut?

D. A3 — C5.

Schwarz hat die Wahl von sechs Zügen. Diese sind?

(A) C7 — C6; (B) L. D8 — E7; (C) T. nimmt H7; (D) T. geht auf F8; (E) T. geht auf E8 oder (F) auf G8.

Was folgt auf (A)?

D. C 5 — D 6 † und Matt.

Auf (B)?

D. C 5 — F 2 † und Matt.

Auf (C) und (D)?

Folgt das Matt durch die Dame auf F 8.

Auf (E) und (F)?

Bauer nimmt Thurm, wird Springer † und Matt.

Verfasser Laigle.

XXIX.

Weiß. — Schwarz.

1) D. A 1 — A 6. 1) T. nimmt D. oder (A) (B) (C) (D).

2) S. A 8 — C 7 † und Matt.

(A) 1) Thurm A 7 — B 7 †.

2) D. nimmt Thurm † und Matt.

(B) 1) T. G 8 nimmt Thurm.

2) Dame A 6 — D 6 † und Matt.

(C) 1) L. E 3 — B 6.

2) S. nimmt L. B 6 † und Matt.

(D) 1) T. oder D. auf G 6.

2) S. nimmt L. E 3 † und Matt.

Verfasser Nathan. La Régence.

XXX.

Die beiden letzten Züge einer indischen, in Chess Player's Chronicle mitgetheilten Aufgabe.

Weiß. — Schwarz.

1) S. H 6 — G 8. 1) S. H 8 — G 6, damit H 2 — H 4 nicht Matt mache.

2) S. F 4 — H 3 † und Matt.

XXXI.

Eine schwere und schöne Aufgabe, die aber noch schwerer und schöner in drei Zügen als eine indische in der vorhin

genannten Schachzeitschrift erschien. Siehe die Aufgabe XXIII, sie könnte Dir vielleicht auf die Sprünge helfen, wo nicht, so wisse: Weiß muß im ersten Zuge den Laufer ziehen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 6 — D 2.	Der Laufer D 7 zieht.
2) L. D 2 — A 5 † † und Matt.	

XXXII.

Weiß.	Schwarz.
1) L. nimmt G 5.	1) K. nimmt L. oder (A)
2) L. G 2 — F 3 † aufgedeckt und Matt.	
	(A) 1) H 6 nimmt Laufer.
2) T. F 8 — H 8 † und Matt.	

Verfasser M. Preuß. La Régence.

XXXIII.

Kann nicht Weiß ein erstictes Matt geben? Dame E6—G8, dann S. E5—F7 † und Matt?

Nein, die schwarze Dame F 2 schlüge den S.

Darum:

Weiß.	Schwarz.
1) S. E 5 — G 6 †.	1) H 7 nimmt S.
2) D. E 6 — H 3 † und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. F 2 — F 1 †.	1) T. E 1 nimmt Dame
2) T. nimmt T. † und Matt.	

XXXIV.

Eher überblickt man das Gebiet der Dame und eines Thurmes, als das von zwei Springern. Darum können Dir nicht genug Aufgaben mit Springern gegeben werden.

Weiß.	Schwarz.
1) S. F 5 — E 7 †.	1) K. C 6 — C 5.
2) B 3 — B 4 † und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. F 2 — F 1 †.	1) T. nimmt Dame.
2) E 2 nimmt Thurm, wird Dame † und Matt.	

Konnte nicht auch der Bauer zuerst ziehen?

Nein, dem weißen K. wäre das Feld G 2 eröffnet worden.

Diese 34 Aufgaben hast Du zu wiederholen und zwar so oft, bis Du sie ohne Hilfe des Schachbretes, beim bloßen Anblick der Diagramme mit Leichtigkeit zu lösen vermagst. Der Zweck ist nicht, diese, zum Theil sehr schönen, Aufgaben dem Gedächtnisse einzuprägen; sondern der weit größere Zweck ist, daß Du von einem Zuge, den Du im Geiste thust, eine eben so klare Vorstellung bekommst, als hättest Du ihn auf dem Brete gethan.

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Ob Du aber auch zu diesem Abschnitte übergehen kannst? Nun, Dein Auge soll geübt genug sein, wenn Du bei den vier vorausgeschickten Spielen auf die Fragen, die an Dich gethan werden, sogleich die richtige Antwort giebst.

Jetzt alle Steine aufgesetzt, wie S. 9 Dir zeigt.

Weiß.	Schwarz.
1) F 2 — F 3.	1) E 7 — E 5.
2) G 2 — G 4.	**Wie zieht Schwarz?**
	D. D 8 — H 4 † und Matt.

Dieses sogenannte Narrenmatt soll Dir zu einer sehr nützlichen und darum weisen Uebung dienen. Drehe das Bret um, so daß Du die schwarzen Steine vor Dir hast. Schwarz soll anziehen und Weiß das Matt geben. Versuch's. Du verdienst großes Lob, wenn es Dich nicht stört, daß jetzt die Reihen in umgekehrter Ordnung vor Dir liegen, noch der Umstand, daß Du nicht mehr die Linie H, sondern die Linie A zur rechten Hand hast und nicht, wie vorhin, rechts, sondern links das Spiel eröffnen mußt.

Wie erscheinen obige Züge aufgezeichnet, wenn Schwarz anzieht?

1) F 7 — F 6.	1) E 2 — E 4.
2) G 7 — G 5.	2) D. D 1 — H 5 † und Matt.

Du mußt frühzeitig eben so gut mit den weißen, als mit den schwarzen Steinen spielen lernen. Gewöhnst Du Dich nur an eine Farbe, so wirst Du, wenn Du einmal versuchen mußt, mit einer andern zu spielen, Dich eben so ungeschickt anstellen, wie Einer, der zum ersten Male mit der linken Hand schreibt. Es giebt geschickte Schachspieler, die man nur dann mit Leichtigkeit besiegt, wenn man ihnen die Farbe, an die sie sich gewöhnten, und die sie, ohne zu losen, haben wollen, streitig macht.

Jetzt nimm wieder die Weißen und sieh, wie vorsichtig eine Niederlage macht!

Weiß.	Schwarz.
1) G 2 — G 3.	1) D 7 — D 5.
2) E 2 — E 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) S. G 1 — E 2.	3) S. C 6 — E 5.
4) D 2 — D 4.	**Wie zieht Schwarz?**
	4) S. E 5 — F 3 † und Matt.

Dies Spiel wiederhole! Du bist Schwarz und ziehst an Du richtest Dich nach Obigem. Die Buchstaben zeigen Dir, wie Du schon bemerkt, richtig die Linien an.

Aber anstatt 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8 ist zu lesen?

8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Das Schäfermatt.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. B 8 — C 6.
3) D. D 1 — F 3.	3) S. C 6 — D 4.

Wie zieht Weiß auf diesen Zug, der zugleich die Dame und den Bauer C 2 angreift —?

4) Dame F 3 nimmt F 7 † und Matt.

Wiederholt! Schwarz zieht an.

Man fängt an, sich zu decken.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) L. F 8 — C 5.

Bis jetzt haben Beide ganz gut gezogen.

3) D. D 1 — F 3. 3) S. G 8 — H 6. Sehr klug und doch verkehrt! Kann nicht Weiß, wenn auch nicht im nächsten Zuge, diese Deckung zerstören?

4) D 2 — D 4. 4) E 5 nimmt D 4.

Wie zieht nun Weiß, um einen Offizier zu gewinnen, oder im nächsten Zuge Matt zu machen?

5) L. C 1 nimmt S. H 6.

Wohl sollte Schwarz im dritten Zuge den Springer ziehen, aber nur nicht auf H 6, sondern auf welches Feld?

Auf F 6.

Zu wiederholen. Schwarz zieht an.

Bei den nun folgenden Spieleröffnungen benutzen wir The Chess-Player's Handbook by Staunton Esq., London 1847, aber warum nicht lieber das weit vortrefflichere Handbuch des Schachspiels von P. v. Bilguer und v. d. Lasa. Leipzig bei Veit u. Comp., von dem bereits eine Reihe Auflagen erschienen? Darum, daß Du nicht etwa auf den Gedanken kommest, Du seiest bereits mit diesem Werke, dem Stolze deutscher Schachspieler, bekannt und bedürfest seiner nicht.

Das Königsspringerspiel.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.

Dieser Zug ist von beiden Seiten der vortrefflichste, indem durch denselben zwei Offiziere, Dame und Laufer, frei werden. Es giebt aber Leute, die Dir einen noch bessern zeigen, indem

sie (regelwidrig) als ersten Zug zwei Bauern, den des Königs und der Dame, zwei Felder weit ziehen. Diese Geister aber sollen nicht Dich, sondern Du sollst sie belehren. Nur in dem guten Dorfe Ströbeck lässest Du dergleichen Züge und andere Abweichungen von den Regeln des Schachs Dir gefallen.

2) S. G 1 — F 3. Auf diesen Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, kann Schwarz Vielerlei thun; er kann ebenfalls, wie Weiß, einen Bauer angreifen (z. B. durch S. G 8 — F 6) oder den angegriffenen Bauer E 5 decken.

Auf wie vielerlei Weise kann das geschehen?

Auf sechserlei Weise: S. B 8 — C 6; D 7 — D 6; D. D 8 — E 7; D. D 8 — F 6; L. F 8 — D 6 und F 7 — F 6.

Der letzte Zug ist der schlechteste, wie Du sehen sollst.

	2) F 7 — F 6. Was folgt?
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt S. (viel besser, nicht nehmen).
4) D. D 1 — H 5 †.	4) G 7 — G 6.
5) Dame nimmt E 5 †.	5) D. D 8 — E 7.
6) Dame nimmt Thurm.	6) S. G 8 — F 6
7) D 2 — D 4 (am besten).	7) D. nimmt E 4 †. Was folgt?
8) L. C 1 — E 3.	8) D. nimmt C 2.
9) D. nimmt S. F 6.	9) Dame nimmt B 2. Was folgt?
10) L. F 1 — C 4.	10) L. F 8 — B 4 †.
11) S. B 1 — D 2.	11) D. nimmt T. †.
12) K. E 1 — E 2.	12) D. nimmt T. H 1.

Wie macht Weiß in zwei Zügen Matt?

13) L. C 4 — F 7 †.	13) K. E 8 — F 8.
14) L. E 3 — H 6 † und Matt.	

Variante. Schwarz zieht im 4. Zuge den König.

Du wirst nicht mehr gefragt: „Was folgt?“ sondern nur ein Gedankenstrich oder ein Fragezeichen macht Dich auf den folgenden Zug aufmerksam. Letzteres fordert aber auch von Dir, daß Du den Zug findest. Bei — — hast Du viel zu denken und bei ?? zwei Züge zu suchen.

Weiß.	Schwarz.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) F7 — F6.
3) S. nimmt E5.	3) F6 nimmt S. E5.
4) D. D1 — H5 †.	4) K. E8 — E7.
5) D. H5 nimmt E5 †.	5) K. E7 — F7. ?
6) L. F1 — C4 †. ?	6) D7 — D5 (am besten).
7) L. nimmt D5 †.	7) K. F7 — G6. — — ?
8) H2 — H4.	8) L. F8 — D6. ?
9) H4 — H5 †.	9) K. F6 — H6. ?
10) D2 — D4 † aufgeb.	10) G7 — G5. ?
11) H5 nimmt G6 en passant. † † aufgeb.	10) K. nimmt G6.? ?
11) D. E5 — H5 †.	11) K. G6 — G7..
12) D. H5 — F7 † und Matt.	

Weiß.	Schwarz.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) F7 — F6.
3) S. nimmt E5.	3) F6 nimmt S.
4) D. D1 — H5 †.	4) G7 — G6.
5) Dame nimmt E5 †.	5) D. D8 — E7.
6) D. nimmt Thurm.	6) D. E7 n. E4 †. — — ?
7) K. E1 — D1 (am besten).	7) D7 — D5. —
8) L. F1 — B5 †. ?	8) K. E8 — D8 am besten.

Zieht Schwarz vor, so verliert er die Dame durch T. H1 — E1.

9) T. H1 — E1. ?	9) L. C8 — G4 †.
10) F2 — F3. ?	10) L. nimmt F3 †.
11) G2 nimmt F3.	11) D. nimmt F3 †.
12) L. B5 — E2. ?	12) D. F3 — F7.
13) T. E1 — F1. ?	13) D. F7 — G7.
14) Dame nimmt D.	14) L. nimmt Dame?
15) T. F1 — F7. ?	15) L. G7 — H6.

Staunton schweigt schon bei dem 10. Zuge, wo er nur die Bemerkung macht, Weiß gewinne nun mit Leichtigkeit. Da hat er ganz Recht. Dich aber geht dieses Wort ganz und gar nicht

an. Gegen den geübten Spieler mußt Du alle Deine Kräfte aufbieten, und mußt bei jedem Zuge, den Du thun willst, reiflich überlegen, was Dein Gegner darauf thun kann, wenn Du nicht zu bald verloren sein willst.

16) T. nimmt H 7 (gut)? 16) S. B 8 — D 7.
17) T. H 7 — H 8.? 17) S. D 7 — F 6.

Sehr richtig denkt Weiß: ich muß meine Offiziere frei machen, angreifen und den Gegner schwächen. Darum

18) D 2 — D 3 (besser D 4)? 18) L. H 6 — G 7.

„Nun, das hat auch nichts zu bedeuten."

19) T. H 8 — H 4. 19) K. D 8 — E 7.
20) L. C 1 — G 5 (gut). 20) K. E 7 — E 6.

„Nun, ein † kann auch nichts schaden."

21) L. E 2 — G 4 †. —?? 21) S. nimmt L. G 4.
22) T. nimmt S. 22) Laufer n. B 2 und im nächsten Zuge den Thurm, womit die Herrlichkeit des weißen Spiels ein Ende hat. Weiß hätte, obgleich sein 17. Zug ein verlorener war, dennoch seine Ueberlegenheit behauptet, wenn er nur im 21. Zuge, anstatt † zu geben, den S. genommen und auf den Gegenzug: L. nimmt S., auf G 7 † geboten hätte. Setze die Steine auf, wie sie nach dem 15. Zuge standen, oder wie sie das Diagramm Dir zeigt, und sieh, ob Weiß nun besser zieht. (S. Diagr. a. f. S.)

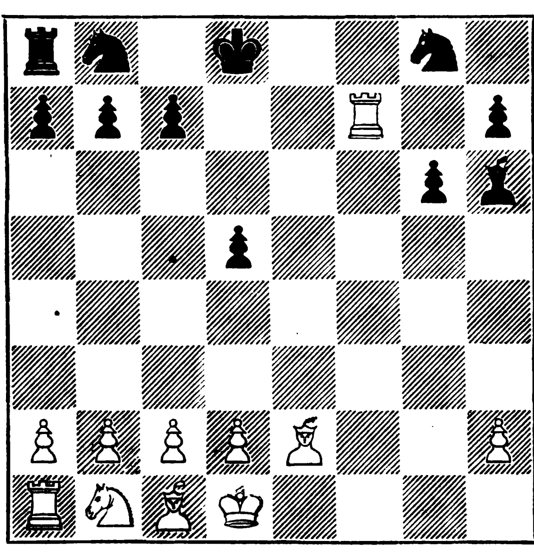
Weiß. Schwarz.

16) S. B 1 — C 3. 16) S. G 8 — E 7, denn C 7 — C 6 deckt zwar auch D 5, setzt aber B 7 en prise.

17) D 2 — D 4. Griffe jetzt Schwarz mit dem K. den Thurm an, um den L. auf F 8 zu ziehen, und denselben durch S. B 8 — D 7 zu decken, so könnte Weiß einen vortheilhaften Tausch machen, indem er mit dem T. den S. und dann den Laufer nähme.

Darum 17) L. nimmt L. C 1. —?

Bei einem Steine, den Du zu nehmen hast, überlege, ob Du nicht erst einen andern guten Zug thun kannst. Nimmt Weiß den Laufer sogleich, so folgt S. B 8 — D 7. Darum, um diesen S. sammt seinem Thurme in Gefangenschaft zu halten:



Weiß hat zu ziehen.

18) T. F 7 — F 8 †.	18) K. D 8 — D 7. —?
19) L. E 2 — G 4 †?	19) S. E 7 — F 5.

Warum zog Schwarz nicht lieber den König auf D 6 oder C 6?

Um nicht durch Thurm F 8 — F 6 Matt zu sein.

20) L. nimmt S. †.	20) G 6 nimmt L.
21) T. nimmt L. C 1.	21) C 7 — C 6.
22) K. D 1 — D 2.	22) K. D 7 — C 7.
23) T. C 1 — G 1.	23) B 7 — B 5.

24) T. G 1 — G 7 †. 24) K. C 7 — B 6.

25) B 2 — B 4. **Zöge nun Schwarz den König auf A 6, so folgte S. C3 nimmt D 5 und, wenn der Springer genommen wird, in wie viel Zügen Matt?**

In zwei Zügen durch T. F 8 — F 6 ꝛc.

Darum 25) A 7 — A 5. ?

26) A 2 — A 3. 26) A 5 nimmt B4.

27) A 3 nimmt B4. 27) F 5 — F 4.

28) T. F 8 — F 6. 28) T. A 8 — A 7.

29) S. nimmt D 5 †. 29) K. B 6 — A 6. ?

30) S. D 5 — C 7 †. 30) K. A 6 — B 6. ?

31) T. F 6 — F 7. 31) T. nimmt S.

32) T. nimmt T. u. s. w.

Setze noch einmal das Diagramm auf, um zu sehen, ob nicht Schwarz besser ziehen konnte.

Weiß. Schwarz.

16) S. B 1 — C 3. 16) S. B 8 — D 7 anstatt den Bauer zu decken und sich einsperren zu lassen.

17) S. nimmt D 5. ? 17) C 7 — C 6.

Schon will Weiß mit dem angegriffenen Springer den Rückzug antreten, da fällt ihm ein herrlicher Zug ein:

18) L. E 2 — G 4.

Nimmt aber Schwarz den Springer D5?

Nein, sondern zieht: 18) S. D 7 — E 5.

Du siehst, welche empfindliche Schlappe dieser Springerzug dem Weißen beibringt, darum stelle die Steine zurück (den weißen Laufer von G4 auf E 2 und den schwarzen Springer von E 5 auf D 7) und laß Weiß im 18. Zuge besser ziehen.

18) S: D 5 — C 3. 18) S. G 8 — F 6.

Steht nicht Weiß in einer neuen Gefahr? Ist nicht sein

Thurm abgesperrt? Was thun, wenn der schwarze König auf E8 ihn angreift?

Noch ist Rettung:

19) L. E2 — C4. 19) B7 — B5.
20) L. C4 — E6. ? 20) K. D8 — E8 damit Weiß nicht den Laufer gegen den S. tausche.
21) D2 — D4. 21) L. nimmt L. (am besten)
22) T. nimmt L. 22) T. A8 — D8.
23) K. D1 — E2 (nicht D2). 23) B5 — B4.
24) S. C3 — A4. 24) H7 — H5.
25) K. E2 — F1. Schwarz sieht wohl, daß Weiß im nächsten Zuge ein aufgedecktes Schach vorbereiten will und zieht daher: 25) S. D7 — F8.

Weiß kann mit dem T. den S. F6 nehmen, was folgt aber darauf?

Der schwarze König geht auf E7 und bekommt einen Offizier wieder. Darum

26) T. C1 — E1. 26) S. nimmt L. E6. ?
27) T. F7 nimmt S. F6. 27) T. D8 — D6.
28) T. E1 nimmt S. † u. s. w.

Jetzt laß uns zu Staunton zurückkehren. Schwarz nimmt im 3. Zuge den S. nicht.

Weiß.	Schwarz.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) F7 — F6.
3) S. nimmt E5. ?	3) Dame D8 — E7. ?
4) S. E5 — F3 (am besten).	

Denn was würde auf D. D1 — H5 † erfolgt sein?

G7 — G6 und, wenn Weiß mit dem Springer den Bauer G6 nimmt, Dame nimmt E4 † und dann den Springer.

	4) D7 — D5. ?
5) D2 — D3.	5) D5 nimmt E4.
6) D3 nimmt E4.	6) D. nimmt E4 †?
7) L. F1 — E2.	7) L. C8 — F5 — — ?

8) S. F3 — D4.? 8) S. B8 — C6.?
9) S. nimmt L. F5. 9) D. nimmt S.
10) Rochirt. 10) L. F8 — D6.?
11) L. E2 — D3.

Weiß hat eine vortreffliche Stellung.

Vertheidigung durch den L. im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) L. F8 — D6.
3) L. F1 — C4.	3) S. G8 — F6.
4) D2 — D4.	4) S. B8 — C6 (oder S. nimmt E4. Dieser Zug im folgenden Spiele).
5) D4 nimmt E5.	5) L. nimmt E5.
6) S. F3 — G5.	6) Rochirt.
7) F2 — F4.	7) L. E5 — D4.
8) E4 — E5.	8) D. D8 — E7.
9) S. D1 — E2.?	9) S. F6 — E8.

10) L. C4 — D5. Weiß beabsichtigt durch diesen Zug, den S. zu nehmen.

Und was will er dann — —?

Mit der Dame auf E4 gehen, um entweder auf H7 Matt zu geben, oder den L. D4 zu nehmen.

Darum 10) L. D4 — B6.

11) S. B1 — C3.	11) H7 — H6. —?
12) H2 — H4.	12) H6 nimmt S.
13) H4 nimmt G5.?	13) G7 — G6.

Warum?

Damit die Dame nicht auf H5 gehe.

14) G2 — G4.?	14) S. E8 — G7.
15) D. E2 — H2.?	15) S. G7 — H5.
16) G4 nimmt S.	16) S. C6 nimmt E5.
17) F4 nimmt S.	17) G6 nimmt H5.

18) D. nimmt H 5.	18) D. nimmt E 5 †.
19) S. C 3 — E 2.	19) D. E 5 — G 7.
20) G 5 — G 6.	20) D 7 — D 6.
21) G 6 nimmt F 7 †.	21) T. nimmt F 7.
22) L. nimmt T. †.	22) K. G 8 — F 8.
23) L. C 1 — H 6 u. s. w.	

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) L. F 8 — D 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) D 2 — D 4.	4) S. F 6 nimmt E 4.
5) D 4 nimmt E 5.	5) L. D 6 — C 5.?
6) D. D 1 — D 5.	6) L. C 5 nimmt F 2 †.
7) K. E 1 — E 2	7) Rochirt.
8) D. nimmt S.	8) L. F 2 — B 6.?
9) S. F 3 — G 5.	9) G 7 — G 6.?
10) T. H 1 — F 1.	10) D. D 8 — E 7.

Nun wirst Du Dir schon zu helfen wissen.

Vertheidigung durch D. D 8 — F 6 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3	2) D. D 8 — F 6.

Es taugt selten etwas, die Dame in den ersten Zügen ins Spiel zu bringen; nur zu bald wird sie von kleinen Offizieren und Bauern beunruhigt. Inzwischen giebt es auch Ausnahmen, wie Du schon gesehen hast, und wer weiß, was die Dame hier bezweckt.

3) L. F 1 — C 4.	3) D. F 6 — G 6.

Siehst du die Ausnahme? Greift nicht die Dame zwei kostbare Bauern, E 4 und G 2, zugleich an? Was thun?

3) Rochirt.	3) Dame nimmt E 4 und greift den Laufer an. — ??

4) L. nimmt F 7 †. 4) K. nimmt Laufer.?
5) S. F 3 — G 5 † und gewinnt die Dame und das Spiel.

Die Dame thut das nicht wieder, sondern überläßt ihrem Bauer die Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6. Diese Vertheidigung gehört zu den besseren.
3) L. F 1 — C 4.	3) C 7 — C 6.
4) D 2 — D 4 (am besten).	4) D 6 — D 5.
5) E 4 nimmt D 5.	5) E 5 — E 4.
6) S. F 3 — E 5.	6) C 6 nimmt D 5.
7) L. C 4 — B 5 †.	7) L. C 8 — D 7.
8) S. nimmt Laufer.	8) S. nimmt S.

Dieses Spiel steht gleich.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4 (anst. L. auf C 4).	3) S. G 8 — F 6.

4) L. C 1 — G 5 bringt eine Figur ins Spiel, die zugleich Schwarz verhindert, den Bauer E 4 zu nehmen.

4) L. C 8 — G 4.

5) D 4 nimmt E 5.

Wird Schwarz E 5 wieder nehmen?

Nein; Weiß tauschte sogleich die Dame und gewönne wenigstens einen Bauer. 5) L. nimmt S. F 3.

6) Dame nimmt L. 6) D 6 nimmt E 5.

Weiß greift nun mit der Dame einen Stein des Gegners an, etwa den Bauer E 5? Das wäre sehr schlecht, weil Schwarz mit dem L. deckte und nun rochiren könnte, nein, Weiß greift einen Stein an, bei dessen Deckung Schwarz sich nicht entwickeln kann.

7) D. F3 — B3.	7) B7 — B6.?
8) L. F1 — C4.	8) D. D8 — D7 (nicht auf E7, damit der S. F6 und auch der L. gezogen werden könne).
9) L. nimmt S. F6.	9) G7 nimmt L. —?
10) S. B1 — C3.	10) L. F8 — G7.?
11) T. A1 — D1.	11) D. D7 — E7.
12) L. C4 — B5 †.	12) C7 — C6.
13) S. C3 — D5.	

Hier schließt Staunton mit der sehr richtigen Bemerkung: Weiß hat ein vortreffliches Spiel. Wir aber thun noch einige Züge: 13) D. E7 — B7.

Wie aber zieht nun Weiß? Eine zu schwere Frage für Dich; sie sei Dir leicht gemacht: durch welchen Zug wird Schwarz gehindert, zu rochiren?

14) D. B3 — A3 (od. B4).	14) C6 nimmt L. —?
15) D. A3 — D6.	15) D. B7 — D7 (am besten)
16) S. D5 n. F6 † (am besten).	16) L. nimmt S.
17) D. nimmt L. und gewinnt.	

Vertheidigung durch S. G8 — F6 im 2. Zuge.

1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) S. G8 — F6.
3) D2 — D4.	3) E5 nimmt D4
4) E4 — E5.	4) S. F6 — E4.
5) S. F3 nimmt D4.	5) D7 — D5.
6) E5 n. D6 en passant.	6) L. F8 nimmt D6.
7) L. F1 — C4.	7) L. D6 — C5.
8) L. C1 — E3.	8) Rochirt.
9) Rochirt.	9) S. B8 — D7.

Dies Spiel steht gleich.

Weiß schlägt im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) S. nimmt E 4.
4) D. D 1 — E 2.	**Was erfolgt, wenn Schwarz den Springer zurückzieht?**
	S. E 5 — C 6 † aufgedeckt gewinnt die Dame. Darum
	4) D. D 8 — E 7.
5) D. nimmt Springer. — ?	5) D 7 — D 6.

Weiß verliert ebenfalls die Dame, wenn er den S. zurückzieht.

6) D 2 — D 4.	6) F 7 — F 6.
7) F 2 — F 4.	7) S. B 8 — D 7.

Warum säumte Schwarz, den Springer zu nehmen?

Weil er einen Bauer dabei verloren hätte.

8) S. B 1 — C 3.	8) D 6 nimmt S. — ?
9) S. C 3 — D 5.	9) D. E 7 — D 6. ?
10) D4 nimmt E 5.	10) F 6 nimmt E 5.
11) F 4 nimmt E 5.	

Wenn jetzt Schwarz mit dem Springer oder der Dame den Bauer nimmt, was folgt?

Nimmt der Springer, so ist derselbe verloren durch Laufer C 1 — F 4; nimmt aber die Dame, so tauscht die weiße Dame ab, um dann mit dem Springer C 7 zu nehmen und den Thurm zu gewinnen.

	Darum 11) D. D 6 — C 6. — ?
12) L. F 1 — B 5.	12) Dame C 6 — C 5. ?
13) B 2 — B 4.	Die schwarze Dame ist verloren.

Wie konnte Schwarz im 12. Zuge das Spiel verlängern?

Wenn er die Dame auf G 6 gezogen hätte; aber Weiß nimmt mit dem Springer C 7 †, tauscht dann die Dame, worauf er den Thurm A 8 gewinnt.

Der schwarze Springer nimmt nicht wieder im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) D 7 — D 6.
4) S. E 5 — F 3.	4) S. nimmt E 4.

Die folgenden Züge zeigen Dir ein von beiden Seiten meisterhaft sich entwickelndes Spiel.

5) D 2 — D 4.	5) D 6 — D 5.
6) L. F 1 — D 3.	6) L. F 8 — E 7.
7) Rochirt.	7) S. B 8 — C 6.
8) C 2 — C 4.	8) L. C 8 — E 6.
9) A 2 — A 3, um den S. C 6 zu hindern, auf B 4 zu gehen.	9) Rochirt.

So halten zwei Meister sich die Wage. Und wenn auch das Dich interessirt, so bist Du auf dem rechten Wege.

Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 nimmt D 5 (am besten).	3) Dame nimmt D 5.
4) S. B 1 — C 3.	4) D. D 5 — E 6.

5) L. F 1 — B 5 †, ein sehr guter Zug, denn Weiß will rochiren. Aber wenn Schwarz den Bauer C 7 vorzieht? Desto besser. Denn dann geht der L. auf A 4, um im nächsten Zuge auf B 3 die Dame anzugreifen. Darum 5) L. C 8 — D 7.

6) Rochirt.	6) L. nimmt L.
7) S. nimmt L.	7) L. F 8 — D 6.?
8) T. F 1 — E 1.	8) F 7 — F 6.?
9) D 2 — D 4.	9) C 7 — C 6.?
10) D 4 nimmt E 5.	10) F 6 nimmt E 5.?
11) S. F 3 nimmt E 5.	

Was folgt, wenn Schwarz mit dem Laufer oder dem Bauer einen Springer nimmt?

Im ersten Falle folgt: S. B 5 — C 7 †, worauf die Dame verloren geht, wenn nicht durch den S., doch durch den T. E 1; im zweiten Falle: S. E 5 — G 6.

Weiß muß einen Offizier und das Spiel gewinnen.

Vertheidigung durch S. B 8 — C 6 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6 Dies u. S. G 8 — F 6 gelt. f. d. besten Gegenzüge.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.

4) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, den schwarzen Bauer, der den weißen schlägt, mit C 3 wieder zu nehmen und die beiden Mittelbauern zu verbinden. Diese Verbindung, in der Regel sehr vortheilhaft, sucht Schwarz zu verhindern. 4) S. G 8 — F 6 (am besten).

5) D 2 — D 4. 5) E 5 nimmt D 4.

Schlüge nun C 3 den Bauer, so folgte L. C 5 — B 4 † und darauf S. F 6 nimmt E 4. Darum:

6) E 4 — E 5. Zieht nun Schwarz die Dame auf E 7, so rochirt Weiß; zieht aber Schwarz den S. auf G 4, so folgt C 3 nimmt D 4 oder L. nimmt F 7 †, um dann durch S. F 3 — G 5 † zu geben und mit der Dame den Springer G 4 zu nehmen. Dennoch hat Schwarz einen guten Zug. — ?

6) D 7 — D 5.

Schlägt nun Weiß en passant, so nimmt die Dame wieder; schlägt aber E 5 den S., um dann auch G 7 zu nehmen, so nimmt D 5 den Laufer und zieht dann den T. auf G 8. Mag Weiß diesen Bauer durch L. C 1 — H 6 decken, Schwarz kann sein Spiel trefflich entwickeln. Darum:

7) L. C 4 — B 5.	7) S. F 6 — E 4.
8) L. nimmt S. C 6 †.	8) B 7 nimmt L.

9) C 3 nimmt D 4.	9) L. C 5 — B 6.
10) Rochirt.	10) L. C 8 — G 4.
11) L. C 1 — E 3.	11) Rochirt.

Das Spiel steht gleich.

Variante.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 4.	5) E 5 nimmt D 4.
6) E 4 — E 5.	6) S. F 6 — E 4 (anstatt D 7 — D 5). ?
7) L. C 4 — D 5. —?	7) S. E 4 nimmt F 2.
8) K. nimmt S. ?	8) D 4 nimmt C 3 † aufgedeckt.

9) K. F 2 — G 3. Für den König ein kecker Schritt; er thut ihn, um nicht den Thurm zu versperren.

	9) C 3 nimmt B 2.
10) L. nimmt B 2.	10) S. C 6 — E 7. —?
11) D. D 1 — C 2.	11) D 7 — D 6.
12) L. D 5 — E 4.	12) S. E 7 — G 6.
13) S. B 1 — D 2.	13) C 7 — C 6.
14) T. A 1 — D 1.	

Obgleich Weiß eine Figur mehr hat, so fragt sichs doch sehr, ob er, bei der übeln Stellung seines Königs, gewinnen müsse.

Weiß rochirt im 4. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.

4) Rochirt. 4) D 7 — D 6. Dies ist der beste Zug, den Schwarz thun kann.

5) C 2 — C 3. 5) L. C 8 — G 4, um den Zug D 2 — D 4 zu verhindern, denn Weiß könnte nur mit dem Bauer, nicht auch mit dem S. F 3 wieder schlagen. Allein Schwarz ist in eine Falle gegangen; denn der Zug C 2 — C 3 ist noch in anderer Hinsicht ein vortrefflicher. — ??

6) Dame D 1 — B 3. 6) L. nimmt S. (oder A).
7) L. nimmt F 7 †. 7) K. E 8 — F 8.
8) G 2 nimmt F 3. 8) D. D 8 — F 6.
9) L. F 7 — H 5. 9) G 7 — G 6.
10) L. H 5 — G 4. 10) B 7 — B 6.
11) D. B 3 — D 1.

Weiß steht besser.

Variante.

Die obigen 6 Züge.

(A) 6) D. D 8 — D 7 (anstatt L. n. S.).

7) D. B 3 nimmt B 7. 7) T. A 8 — B 8.
8) D. B 7 — A 6. 8) L. nimmt S. F 3.
9) G 2 nimmt L. F 3. 9) T. B 8 — B 6.
10) D. A 6 — A 4. 10) D. D 7 — H 3.
11) L. C 4 — E 2 (am besten).

Weiß hat bei einer bessern Stellung einen Bauer mehr.

Vertheidigung durch S. B 8 im 2. und S. G 8 im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) S. F 3 — G 5.	4) D 7 — D 5.
5) E 4 nimmt D 5.	5) S. nimmt D 5. Anstatt

dieses Zuges kann der S. C 6 auf A 5 den Laufer angreifen, worauf Weiß mit dem Laufer auf B 5 † giebt.

6) S. nimmt F 7.	6) K. nimmt S.
7) D. D 1 — F 3. †?	7) K. F 7 — E 6.
8) S. B 1 — C 3.	8) S. C 6 — B 4 oder (A).
9) D. F 3 — E 4.	9) C 7 — C 6.
10) D 2 — D 4.	10) D. D 8 — D 6. ?
11) F 2 — F 4.	11) B 7 — B 5.
12) E 4 nimmt E 5.	12) D. D 6 — D 7. — — ?
13) Rochirt.	13) B 5 nimmt Laufer.

Wie zieht nun Weiß, um dann im nächsten Zuge Matt zu geben?

L. C 1 — G 5.

Nur durch Aufopferung des S. auf F 4 und der Dame auf D 4 (beide von der weißen Dame genommen) kann Schwarz das Matt um mehrere Züge aufhalten.

Variante.

Die obigen 8 Züge.

	(A) 8) S. C 6 — E 7.
9) D 2 — D 4.	9) C 7 — C 6.
10) L. C 1 — G 5.	10) H 7 — H 6. Zieht Schwarz, anstatt dieses Zuges, E 5 nimmt D 4, so rochirt Weiß nach C 1.
11) L. nimmt S. E 7.	11) L. nimmt L.
12) Rochirt nach C 1.	12) T. H 8 — F 8. ?
13) D. F 3 — E 4.	13) D. D 8 — D 6. ?
14) T. H 1 — E 1.	14) T. F 8 — F 5. ?
15) G 2 — G 4.	15) L. E 7 — G 5. †.
16) K. C 1 — B 1.	16) T. F 5 — F 4. — ?
17) D. E 4 — H 7.	17) L. G 5 — F 6. ?
18) D 4 nimmt E 5.	18) L. nimmt E 5.
19) L. C 4 nimmt S. D 5 †.	19) C 6 nimmt L. ?

20) S. nimmt D 5.	20) D. nimmt S.?
21) D. H 7 — G 8 †.	21) T. F 4 — F 7.?
22) T. nimmt D. u. s. w.	

Weiß zieht im 3. Zuge D 2 — D 4.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. nimmt D 4.
4) S. nimmt S., kann eben so gut den Bauer E 5 nehmen.	4) E 5 nimmt S.
5) D. nimmt D 4.	5) S. G 8 — E 7.
6) L. F 1 — C 4.	6) S. E 7 — C 6.
7) D. D 4 — D 5.	7) D. D 8 — F 6 (am besten).
8) Rochirt.	8) L. F 8 — E 7.

Wohl hat Weiß rochirt, und fünf seiner Offiziere nebst einem Bauer stehen zum Angriff bereit, während Schwarz erst rochiren will und nur drei Offiziere im Spiele hat, dennoch ist die bessere Stellung von Weiß von keiner großen Bedeutung.

Weiß nimmt im 4. Zuge E 5.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. nimmt D 4.
4) S. nimmt E 5 (anst. S.).	4) S. D 4 — E 6.
5) L. F 1 — C 4.	5) D 7 — D 6 oder (A).
6) L. C 4 — B 5 †.	6) C 7 — C 6 (am besten)?
7) S. nimmt C 6.	7) B 7 nimmt S.

8) L. nimmt C 6 † und gewinnt den Thurm gegen zwei leichte Offiziere und zwei Bauern, was ein guter Tausch ist.

Variante.

Die obigen 5 Züge.

(A) 5) S. G 8 — F 6, denn wohl siehst Du, daß auch F 7 — F 6 ein schlechter Zug wäre, da die Dame auf H 5 † geben und der S. den vorziehenden Bauer nehmen könnte

6) Rochirt.	6) D 7 — D 6.
7) S. E 5 — G 4.	7) L. F 8 — E 7.

Weiß steht gut; willst Du ihn aber noch viel besser stehen sehen, so stelle den L. von E 7 auf F 8, den Bauer von D 6 auf D 7; den weißen Springer von G 4 auf E 5 zurück und laß Schwarz (anstatt D 7 — D 6) ziehen:

	6) S. nimmt E 4 — — ??
7) S. E 5 nimmt F 7.	7) K. nimmt S.?
8) L. nimmt S. E 6 †.	8) K. nimmt L.

Warum nimmt Schwarz nicht mit D7 den Laufer?

Um nicht die Dame zu verlieren.

9) D. D 1 — G 4 † u. s. w.

Weiß zieht im 4. Zuge L. F 1 — C 4.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — C 5.

Weiß hat den Bauer nicht wiedergenommen, der nun auch, gedeckt vom Laufer, nicht zu nehmen ist. So hat Weiß einen Bauer verloren, durch den Lauferzug aber, dem die Rochade folgen kann, einen starken Angriff erlangt.

5) Rochirt.	5) D 7 — D 6.
6) C 2 — C 3.	6) D 4 nimmt C 3, besser war D 4 — D 3, weil der S. nimmt und den Angriff verstärkt

7) S. B1 nimmt C3. 7) L. C8 — E6. Besser, wenn auch nicht gut, war: S. G8 — E7. Zieht darauf Weiß S. F3 — G5, so folgt: S. C6 — E5.

8) L. nimmt L.	8) F7 nimmt L.
9) S. F3 — G5.	9) D. D8 — D7.?
10) D. D1 — H5 †.	10) G7 — G6.?
11) D. H5 — G4.	11) E6 — E5.?
12) S. G5 — E6.	12) S. G8 — F6.?
13) D. G4 — H3.	13) K. E8 — E7.?
14) S. C3 — D5 †.	14) S. nimmt S.
15) E4 nimmt S. u. s. w.	

Schwarz giebt im 4. Zuge †.

1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) S. B8 — C6.
3) D2 — D4	3) E5 nimmt D4.
4) L. F1 — C4.	4) L. F8 — B4 †.
5) C2 — C3.	5) D4 nimmt C3.
6) Rochirt.	6) C3 nimmt B2.

Besser war: C3 — C2 und die Dame schlagen lassen, warum?

Weil die Dame auf C2 nicht besser steht, der L. aber auf B2 einen neuen gefährlichen Angriff auf G7 bekommt.

7) L. nimmt B2.

Wie läßt sich G7 decken?

Durch den K. oder durch den L. auf F8; durch F7 — F6 oder S. G8 — F6.

Das Letzte ist das Schlechteste:

	7) S. G8 — F6.?
8) S. F3 — G5.	8) Rochirt.
9) E4 — E5.	9) S. F6 — G4.

Warum zieht Schwarz nicht den S. auf E 8?

Weil dann die Dame auf H 5 geht, den Angriff F 7 verstärkt, während sie mit einem Matt auf H 7 droht.

10) D. nimmt S.? 10) D 7 — D 5. —?
11) E 5 — E 6. 11) D 5 nimmt L. C 4?
12) S. nimmt F 7. 12) T. nimmt S.
13) E 6 nimmt T. †. 13) K. nimmt F 7.
14) D. nimmt G 7 † und gewinnt.

Die obigen 7 Züge.

7) L. B 4 — F 8 (nach Staunton am besten).
8) S. B 1 — C 3. 8) S. G 8 — H 6.
9) E 4 — E 5. 9) L. F 8 — E 7.
10) S. C 3 — E 4. 10) Rochirt.
11) D. D 1 — D 2, um den S. H 6 nehmen zu können, wenn G 7 ihn nicht mehr deckt. 11) D 7 — D 6. — —?
12) S. E 4 — F 6 †. Hier schließt Staunton mit den Worten: Weiß hat einen vortrefflichen Angriff (an excellent attack).

Diesen sollst Du, ehe Dir geholfen wird, fortsetzen, was Dir gelingen wird, wenn Du weißt, was Bauern zu bedeuten haben.

Hier hast Du den Stand der Steine. (Diagr. S. 160.)

Weiß.	Schwarz.
	12) G 7 nimmt S. F 6.
13) D. nimmt S.	13) F 6 nimmt E 5.

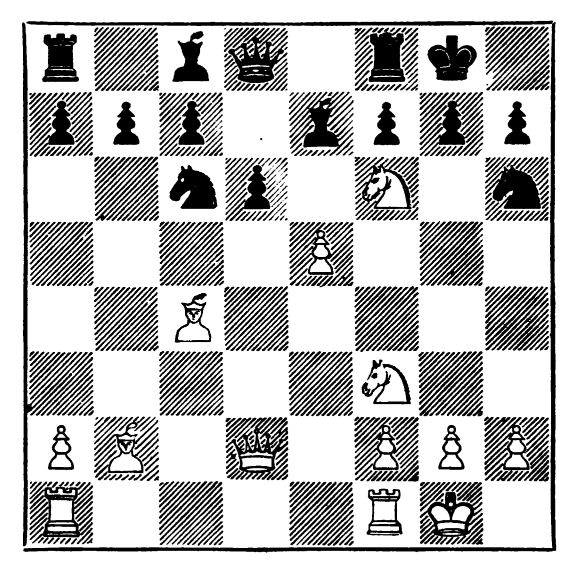
Kann Weiß ziehen L. C 4 — D 3, um mit der Dame auf H 7 Matt zu machen?

Nein, es folgte F 7 — F 5 und Schwarz stände sehr gut.

14) T. A 1 — D 1. Weiß hat die Absicht, mit dem S. den Bauer E 5 zu nehmen. Schlägt der S., so nimmt ihn

der L. B 2, um entweder auf G 7 Matt zu machen, oder die Dame zu gewinnen.

Schwarz, dem der S. F 6 † geboten, vollendet den 12. Zug.



Kann Schwarz auf diesen Thurmzug L. E 7 — F 6 ziehen?

Nein, denn dann zöge Weiß: L. C 4 — D 3, um unfehlbar mit der Dame auf H 7 Matt zu machen.

14) L. C 8 — G 4, um den Thurm nehmen zu können, wenn der S. den Bauer nimmt. Dennoch:

15) S. F 3 nimmt E 5. Schwarz sieht wohl, daß er verloren ist, wenn er Thurm oder S. nimmt; doch halt! er greift die Dame an, die rettungslos verloren ist:

15) L. E 7 — G 5. — ??

16) S. E 5 nimmt F 7.

Was folgt, wenn der Thurm den S. nimmt?

D. H 6 — G 7 † und Matt.

Aber wenn der Laufer die Dame nimmt?

S. F 7 nimmt L. H 6 † † und Matt.

Also Staunton setzt voraus, daß Jeder diese Züge finden werde. Nein, er setzt voraus, Niemand werde beim Blicke auf die Bauern, die Schwarz hat, so verkehrt ziehen, wie von beiden Seiten hier gezogen worden ist. Setze nur von Neuem das Diagramm auf.

	12) G 7 nimmt S.
13) D. nimmt S. (schlecht).	13) F 6 nimmt E 5 (sehr gut).
14) T. A 1 — D 1.	Hier zog Schwarz sehr schlecht den Laufer auf G 4.

Wohin aber muß er ziehen, um dem Angriff des Springers F 3 und des Laufers B 2 auf den Bauer zu begegnen?

Er muß den Laufer C 8 auf D 7 ziehen.

Verstärkt aber Weiß den Angriff durch T. F 1 — E 1, so zieht Schwarz den K. G 8 — H 8, warum?

Um mit F 7 — F 6 zu decken oder um den Thurm auf G 8 zu ziehen.

Schwarz steht sehr gut.

Das Diagramm aufgesetzt. Weiß zieht besser.

Weiß.	Schwarz.
	(A) 12) G 7 nimmt S.
13) E 5 nimmt D 6.	13) S. H 6 — F 5.
14) D 6 nimmt L. E 7.	14) D. nimmt E 7. — ?

(Sehr schlecht zöge nun Weiß, wenn er die Dame mit einem der Thürme angreifen wollte und dem Schwarzen Gelegenheit gäbe, den L. C 8 und den T. A 8 ins Spiel zu bringen.)

15) G 2 — G 4. — ?	15) D. E 7 — E 4. — ?

Greift nicht die schwarze Dame den S. und zugleich den Bauer an, um dann † zu geben?

Was soll Weiß thun? Er soll die Dame zwingen, † zu geben:

16) L. C4 — D5.	16) D. E4 nimmt G4 †.
17) K. G1 — H1.	17) D. G4 — H5.
18) L. B2 nimmt F6.	18) S. F5 — G7.
19) T. F1 — G1.	19) L. C8 — G4.
20) T. nimmt L.	20) D. nimmt Thurm.
21) T. A1 — G1 u. s. w.	

Recht deutlich siehst Du an dem schwarzen Spiele den Nachtheil des Doppelbauers.

	(B) 12) G7 nimmt S.
13) E5 nimmt D6.	13) D. nimmt D6.
14) D. nimmt S. H6.	14) S. C6 — E5.

Nimmt Weiß diesen S. sogleich, so nimmt Schwarz mit F6 wieder und bekommt ein freies Spiel.

15) T. A1 — D1.	15) D. D6 — B4.?
16) S. nimmt S. E5.	

Was folgt, wenn F6 den Springer, oder die Dame den Laufer B2 nimmt?

Im ersten Falle: L. B2 nimmt Bauer, um dann mit der Dame auf G7 Matt zu geben; im zweiten Falle: T. D1 — D3, um auf G3 † zu geben.

	16) L. C8 — F5.?
17) T. D1 — D3.	17) L. nimmt T.?
18) L. nimmt L. D3.	18) F6 — F5.
19) L. nimmt F5.	19) D. B4 — H4.??
20) L. nimmt H7 †.	20) K. G8 — H8.
21) S. giebt † † und Matt.	

(C) 12) K. G 8 — H 8.

13) S. F 6 — D 5. Soll Schwarz mit dem Bauer den Bauer E 5 nehmen? Weiß nimmt mit dem Springer, und, wird derselbe von dem Schwarzen geschlagen, mit dem Laufer B 2 wieder. Hier steht Schwarz in einer doppelten Gefahr: entweder nimmt Weiß mit der Dame den Springer H 6, oder der L. E 5 nimmt C 7 und greift die Dame an. Darum:

13) S. H 6 — G 4.

14) E 5 nimmt D 6. 14) L. nimmt D 6.

15) T. F 1 — E 1. Dieser Zug hat zum Zweck, daß der S. G 4, den Weiß durch H 2 — H 3 angreifen will, nicht auf E 5 gehe. 15) L. D 6 — B 4.

Schwarz beabsichtigt, die Dame oder den gefährlichen Laufer B 2 zu tauschen, hätte aber besser gethan, F 7 — F 6 zu ziehen, denn Weiß gewinnt sogleich einen Bauer und die bessere Stellung. —?

16) L. B 2 nimmt G 7 †. 16) K. nimmt L.

17) D. D 2 — B 2 † und im nächsten Zuge nimmt der S. den Laufer B 4. Dennoch hat Weiß und zwar im 13. Zuge schlecht gezogen.

(D) 12) K. G 8 — H 8. —?

13) T. A 1 — D 1. Das ist der rechte Zug, der den Angriff fortsetzt.

Das Königslauferspiel.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.

2) L. F 1 — C 4. Dieser Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, und den man sonst für den besten hielt, ist nicht so stark, hat auch kein so lebendiges Spiel zur Folge, als S. G 1 — F 3. Selten sieht man daher Schachkenner in einem

Lauferspiele verwickelt; desto häufiger aber spielen es Diejenigen, die nur mit einer Spieleröffnung vertraut sind. Mit Solchen kommst Du am meisten zusammen. Darum wisse, daß Du Dich am besten vertheidigst, wenn Du ziehst:

	2) S. G 8 — F 6.
3) D 2 — D 3.	3) L. F 8 — C 5.
4) S. G 1 — F 3.	4) D 7 — D 6.
5) C 2 — C 3.	5) Rochirt.
6) A 2 — A 4.	

Warum?

Um durch B 2 — B 4 den Laufer anzugreifen, und, wenn derselbe auf B 6 geht, durch A 4 — A 5 ihn zu gewinnen.

Durch welchen Zug macht Schwarz das Spiel vollkommen gleich?

Durch 6) A 7 — A 5.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) D 2 — D 3.	3) L. F 8 — C 5.
4) F 2 — F 4, —?	4) D 7 — D 5.
5) L. nimmt D 5. (Viel besser, als mit dem Bauer zu nehmen.)	
	5) S. nimmt L.
6) E 4 nimmt S.	6) D. nimmt D 5.
7) S. G 1 — F 3.	

Warum?

Um nicht den Bauer G 2 und beinahe auch den Thurm zu verlieren, den nur die Dame auf F 3 decken kann.

	7) E 5 nimmt F 4.
8) L. C 1 nimmt F 4.	8) Rochirt.

Schwarz hat ein gutes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) F 2 — F 4.	3) D 7 — D 5.
4) E 4 nimmt D 5.	4) E 5 nimmt F 4.
5) D 2 — D 4.	5) L. C 8 — F 5.
6) S. G 1 — F 3.	

Schwarz steht besser.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) S. nimmt E 4.
4) D 2 — D 3.	4) S. E 4 — D 6.
5) S. nimmt E 5.	5) S. nimmt L.
6) S. nimmt S.?	6) D 7 — D 5.
7) S. C 4 — E 5.?	7) L. F 8 — D 6.?
8) D 3 — D 4.	8) Rochirt.
9) Rochirt.	9) F 7 — F 6.
10) S. E 5 — F 3.	

Das Spiel steht gleich.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) S. nimmt E 4.
4) S. nimmt E 5. — ?	4) D 7 — D 5.
5) L. C 4 — B 3. — ?	5) D. D 8 — G 5.
6) D. D 1 — E 2.	6) D. nimmt G 2.

Warum nicht lieber den Springer?

Weil durch D 2 — D 3 der Springer wiedergewonnen würde.

Weiß.	Schwarz.
7) T. H 1 — F 1. — ?	7) L. C 8 — E 6.
8) D. E 2 — B 5 † (A).	

Was bezweckt Weiß durch dieses Schach?

Er will den Bauer B 7 und dann den Thurm nehmen.

	8) C 7 — C 6.
9) D. nimmt B 7. — ?	9) L. E 6 — H 3. — ?

Weiß denkt nicht mehr an den Thurm, sondern will nur dem Matt, das ihm droht, entgehen. Wie erreicht er das?

10) D. B 7 nimmt F 7 †.	10) K. E 8 — D 8.?
11) L. B 3 — C 4.	11) D 5 nimmt L.
12) D. F 7 nimmt C 4.	12) D. nimmt T. † u. s. w.

Weiß zieht im 8. Zuge besser und von beiden Seiten erfolgt nun eine meisterhafte Entwickelung.

(A) Die 7 Züge des vorigen Spieles.

8) D 2 — D 3.	8) S. E 4 — F 6.
9) L. C 1 — F 4.	9) L. F 8 — D 6.
10) S. B 1 — C 3.	10) S. B 8 — D 7.?
11) Rochirt (nach C 1).	11) S. D 7 nimmt S.
12) L. nimmt S.	12) L. D 6 nimmt L.
13) D. nimmt L.?	13) C 7 — C 6.?
14) T. F 1 — G 1.	14) D. nimmt F 2.
15) T. D 1 — F 1.?	15) D. F 2 — H 4.
16) T. nimmt G 7.?	16) D. H 4 — H 6 †.
17) T. G 7 — G 5.?	17) T. H 8 — G 8.

Schwarz steht im Vortheil.

Partie zwischen Schulten und dem berühmten Schachspieler Horwitz.

Weiß — Schulten.	Schwarz — Horwitz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. B 1 — C 3.	3) B 7 — B 5.

Durch Aufopferung dieses Bauers gewinnt Schwarz zwei Tempi, in denen er zwei Offiziere ins Spiel bringt.

4) Der L. nimmt B 5 (nicht aber etwa der Springer),

	4) L. F 8 — C 5.
5) D 2 — D 3.?	5) C 7 — C 6.
6) L. B 5 — C 4.	6) D. D 8 — B 6 (2. Tempo).

Wird Weiß den Bauer F 2 durch S. G 1 — H 3 decken?

Nein, denn Schwarz zöge D 7 — D 5, und könnte dann mit dem L. C 8 den Springer H 3 nehmen. Darum:

7) D. D 1 — E 2. 7) D 7 — D 5. Dennoch thut Schwarz diesen Zug. **Warum?**

Um ein Tempo zu gewinnen.

8) E 4 nimmt D 5.	8) Rochirt.
9) S. C 3 — E 4.	9) S. nimmt S.
10) D 3 nimmt S. —??	10) L. C 5 nimmt F 2 †.
11) D. nimmt L.?	11) D. B 6 — B 4 †.
12) L. C 1 — D 2.	12) D. nimmt L. C 4.
13) D. F 2 — F 3.	13) F 7 — F 5.
14) E 4 nimmt F 5. — — ?	14) L. nimmt F 5.

15) D. F 3 — B 3 um zu tauschen, die schwarze Dame aber thut noch viel mehr, als von ihr verlangt wird. — —???

	15) D. C 4 — F 1 †.
16) K. nimmt Dame.	16) L. F 5 — D 3 ††.
17) K. F 1 — E 1.	17) T. F 8 — F 1 † u. M.

Im obigen Lauferspiele hast Du gesehen, wie Schwarz im dritten Zuge einen Bauer opfert, um einen gewaltigen Angriff zu bekommen. Eine solche Aufopferung in den ersten Zügen wird Gambit genannt, und, wenn man es giebt, ohne daß man den Anzug hatte — Gambit im Nachzuge oder in der Rückhand. In den folgenden Spielen giebt der Anziehende und zwar im zweiten Zuge Gambit. Regelmäßig vertheidigt sind die Gambitspiele die lebhaftesten und interessantesten.

Königsspringergambit.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4 (Gambitzug), daher der Name.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 5.

Das ist nicht der rechte Zug, aber einer der klügsten, wenn man, mit der wahren, aber sehr schwierigen Vertheidigung des Gambits nicht vertraut, sich bei Zeiten aus der Schlinge ziehen will.

4) E 4 nimmt D 5.	4) L. F 8 — D 6.
5) D 2 — D 4.	5) G 7 — G 5
6) C 2 — C 4.	6) B 7 — B 6 (A).
7) L. F 1 — D 3.	

Das Spiel steht gleich.

Stelle den weißen Laufer von D 3 auf F 1 und den schwarzen Bauer von B 6 auf B 7 zurück.

(A) Der Zug B 7 — B 6 ist nicht nach Staunton, der, von andern Lehrbüchern abweichend, Schwarz ziehen läßt: 6) C 7 — C 6.

Ob das gut ist?

7) D 5 nimmt C 6.	7) S. nimmt C 6.?
8) C 4 — C 5.	8) L. D 6 — C 7.
9) . D 5.	9) L. C 7 — A 5 †.?
10) S. B 1 — C 3.	10) L. nimmt S. †.
11) B 2 nimmt L.	

Schwarz steht schlecht und bei andern Zügen, die er thut, nicht besser.

Schwarz zieht klug wie oben.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) F 7 — F 5.

4) E 4 nimmt F 5. — ?	4) D 7 — D 5.
5) D 2 — D 4.	5) L. nimmt F 5.
6) L. nimmt F 4.	6) S. G 8 — F 6.

Das Spiel steht gleich.

Schwarz zieht im 3. Zuge D 7 — D 6.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. C 8 — E 6.
5) L. nimmt L.	5) F 7 nimmt L.
6) D 2 — D 4.	6) G 7 — G 5.
7) H 2 — H 4.	7) L. F 8 — H 6.
8) H 4 nimmt G 5.	8) L. H 6 nimmt G 5. — ?

9) G 2 — G 3 gewinnt bei einer guten Stellung den geopferten Bauer wieder.

Schwarz zieht im 4. Zuge den L. auf G 4.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. C 8 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) L. nimmt S. F 3.
6) D. nimmt L.	6) G 7 — G 5. ?
7) H 2 — H 4.	7) F 7 — F 6.
8) H 4 nimmt G 5.	8) F 6 nimmt G 5.
9) D. F 3 — H 5 †.	9) K. E 8 — D 7. ?
10) D. H 5 — H 3 †.	Geht der K. zurück auf E 8,
so nimmt L. C 4 den S.	Warum?

Um mit der Dame auf E 6 † zu geben und den Thurm zu gewinnen, der den Laufer genommen hat. Zieht aber Schwarz:

10) K. D 7 — C 6.

Wie macht Weiß in vier Zügen Matt?

11) L. C 4 — D 5 †.	11) K. C 6 — B 6 (B 5).
12) D. H 3 — B 3 †.	12) K. B 6 — A 5 (A 6).
13) L. C 1 — D 2 †.	13) K. A 5 — A 6.
14) D. nimmt B 7 † und Matt.	

Schwarz zieht im 3. Zuge den L. auf E 7.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) L. F 8 — E 7.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. E 7 — H 4 †.
5) K. E 1 — F 1.	5) S. G 8 — H 6.
6) D 2 — D 4.	6) S. H 6 — G 4.
7) D. D 1 — E 2.	7) S. G 4 — F 2.
8) S. nimmt Laufer.	8) S. nimmt Thurm. ?
9) S. H 4 — F 3.	9) S. H 1 — G 3 †.
10) H 2 nimmt S.	10) F 4 nimmt G 3. ?

11) L. C 1 — F 4, und Weiß steht offenbar im Vortheil.

Schwarz thut einen Zug, der zum Siege führen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5. Das ist der rechte Zug.
4) L. F 1 — C 4.	4) F 7 — F 6.

So aber zieht ein Anfänger, der nur von dem vorangehenden Vertheidigungszug gehört hat. — ?

5) S. nimmt G 5.	5) F 6 nimmt S.

Wie macht Weiß in vier Zügen Matt?

6) D. D 1 — H 5 †. 6) K. E 8 — E 7.
7) D. H 5 — F 7 †. 7) K. E 7 — D 6.
8) D. F 7 — D 5 †. 8) K. D 6 — E 7.
9) D. D 5 — E 5 † und Matt.

Laufergambit.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 †.

4) K. E 1 — F 1. Weiß kann zwar nicht mehr rochiren, aber auf andere Weise sein Spiel entwickeln.

	4) S. G 8 — F 6.
5) S. G 1 — F 3.	5) D. H 4 — H 5.
6) H 2 — H 4.	6) G 7 — G 5.
7) S. B 1 — C 3.	7) H 7 — H 6.

8) E 4 — E 5. 8) S. F 6 — G 8. Geht der S. auf G 4, so zieht Weiß K. F 1 — G 1, um dann mit dem Bauer H 4 den Bauer G 5 zu nehmen.

9) L. C 3 — E 2.	9) G 5 — G 4.
10) S. F 3 — H 2.	10) D. nimmt H 4.
11) D 2 — D 4.	

Weiß steht im Vortheil.

Partie zwischen M. Perigal und N. N.

Weiß — Perigal.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 †.
4) K. E 1 — F 1.	4) G 7 — G 5.
5) S. B 1 — C 3.	5) L. F 8 — G 7.
6) G 2 — G 3.	6) F 4 nimmt G 3.

7) K. F 1 — G 2.	7) L. nimmt S. C 3. —?
8) S. G 1 — F 3.	8) D. H 4 — G 4. —?
9) L. C 4 nimmt F 7 †. —?	9) K. E 8 — F 8. —?
10) H 2 — H 3.	10) D. nimmt E 4.
11) D 2 nimmt L. C 3.	11) K. nimmt L. F 7.
12) T. H 1 — E 1.	12) D. E 4 — C 6.
13) D. D 1 — D 4.	13) S. G 8 — F 6.
14) L. nimmt G 5.	14) T. H 8 — E 8.
15) T. nimmt T.	15) S. nimmt T.
16) D. D 4 — F 4 †.	16) S. E 8 — F 6.?
17) K. nimmt G 3.	17) D. C 6 — D 6.
18) S. F 3 — E 5 †.	18) K. F 7 — G 7.?
19) L. G 5 — H 6 †.	19) K. G 7 — G 8.??
20) D. auf G 5 † und dann auf G 7 Matt.	

In der folgenden Partie giebt Schwarz ebenfalls im 3. Zuge †, gewinnt aber, denn ein berühmter Schachspieler Frankreichs, De la Bourdonnais, führte die schwarzen Steine.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 †.
4) K. E 1 — F 1.	4) D 7 — D 6.
5) D 2 — D 4.	5) L. C 8 — G 4.
6) D. D 1 — D 3.	6) S. B 8 — C 6.
7) L. nimmt F 7 †.	7) K. nimmt L.?
8) D. D 3 — B 3 †.?	8) K. F 7 — G 6.
9) D. nimmt B 7.?	9) S. nimmt D 4.
10) D. nimmt T. —?	10) S. G 8 — F 6.
11) S. B 1 — A 3.	11) F 4 — F 3.
12) G 2 — G 3.	12) L. G 4 — H 3 †.
13) K. F 1 — E 1.	13) D. H 4 — G 4.
14) L. C 1 — E 3. — —?	14) D 6 — D 5, ein vortrefflicher Zug; denn Weiß kann das Vordringen

dieses Bauers nicht hindern, sondern muß mit der Dame ziehen. Warum?

Weil sonst dieselbe durch L. F 8 — B 4 † verloren geht.

15) D. nimmt A 7.	15) S. D4 — C 6.
16) D. nimmt C 7.	16) D 5 — D 4.
17) L. E 3 — D 2.	17) D. G4 nimmt E 4 †.
18) K. E 1 — D 1.	18) F 3 — F 2.
19) S. nimmt L. H 3.	19) D. E 4 — F 3 †.
20) K. D 1 — C 1	20) D. nimmt Thurm †.
21) S. H 3 — G 1.	21) D. nimmt S. †.
22) L. D 2 — E 1.	22) D. nimmt L. † u. Matt.

Partie zwischen Kieseritzky und Devinck.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) B 7 — B 5, auch ein Gegengambit und Lieblingszug von Kieseritzky.
4) L. C 4 nimmt B 5.	4) D. D 8 — H 4 †.
5) K. E 1 — F 1.	5) L. C 8 — B 7.
6) S. B 1 — C 3.	6) L. F 8 — B 4.
7) D. D 1 — F 3.?	7) F 7 — F 5.
8) D 2 — D 3.	8) L. B 4 nimmt S. C 3.
9) B 2 nimmt L.	9) F 5 nimmt E 4.
10) D3 nimmt E 4.	10) S. G 8 — F 6.
11) L. B 5 — D 3.	11) Rochirt.
12) L. C 1 — A 3.	12) D 7 — D 6.
13) L. D 3 — C 4 †.	13) K. G 8 — H 8.
14) L. C 4 — D 5.	14) S. F 6 nimmt L. D 5.
15) E 4 nimmt S.	15) S. B 8 — D 7.
16) C 3 — C 4.	16) S. D 7 — E 5.
17) D. F 3 — C 3.?	17) F 4 — F 3.
18) G 2 — G 3.?	18) D. H4 nimmt C 4 †.
19) D. nimmt D.	19) S. nimmt D. C 4.

20) L. A 3 — B 4.	20) C 7 — C 6.
21) S. G 1 — H 3.	21) C 6 nimmt D 5.

Schwarz gewinnt.

Damengambit.

Von allen Spieleröffnungen ist dieses Gambit die sicherste und beste Eröffnung. Bei keiner pflegt der schwächere Spieler gegen den stärkeren so lange sich zu halten, als bei dieser. Der verlorene Bauer wird wieder gewonnen.

Weiß.	Schwarz.
1) D 2 — D 4.	1) D 7 — D 5
2) C 2 — C 4.	2) D 5 nimmt C 4.
3) E 2 — E 3.	3) B 7 — B 5. Diese Deckung ist beim Damengambit unrichtig.
4) A 2 — A 4.	4) C 7 — C 6.
5) A 4 nimmt B 5.	5) C 6 nimmt B 5. — ?

6) D. D 1 — F 3 gewinnt einen Offizier und mit Leichtigkeit das Spiel.

Schwarz zieht im 4. Zuge den Laufer.

Weiß.	Schwarz.
1) D 2 — D 4.	1) D 7 — D 5.
2) C 2 — C 4.	2) D 5 nimmt C 4.
3) E 2 — E 3.	3) B 7 — B 5.
4) A 2 — A 4.	4) L. C 8 — D 7.
5) A 4 nimmt B 5.	5) L. D 7 nimmt B 5 — ?
6) B 2 — B 3.	6) D. D 8 — D 5.
7) B 3 nimmt C 4.	7) L. nimmt C 4. ?

8) D. D 1 — A 4 † gewinnt den Laufer.

Schwarz sieht ein, daß der Bauer C 4 nicht zu decken ist.

Weiß.	Schwarz.
1) D2 — D4.	1) D7 — D5.
2) C2 — C4.	2) D5 nimmt C4.
3) E2 — E3.	3) C7 — C5.
4) L. nimmt C4.	4) C5 nimmt D4.
5) E3 nimmt D4.	5) S. B8 — C6.
6) S. G1 — E2.	6) E7 — E5.
7) L. C1 — E3.	7) E5 nimmt D4.
8) S. nimmt D4.	8) S. nimmt S.
9) L. nimmt S.	9) D. D8 — E7 †.
10) L. C4 — E2.	10) D. E7 — B4 †.
11) D. D1 — D2.	11) D. nimmt D. †.
12) S. nimmt Dame.	12) S. G8 — E7.

Weiß steht besser.

Weiß zieht im 3. Zuge E2 — E4.

Weiß.	Schwarz.
1) D2 — D4.	1) D7 — D5.
2) C2 — C4.	2) D5 nimmt C4.
3) E2 — E4.	3) F7 — F5.
4) E4 — E5.	4) L. C8 — E6.
5) S. B1 — A3.	5) S. B8 — C6.
6) L. C1 — E3.	6) S. C6 — A5.
7) D. D1 — A4 †.	7) C7 — C6.
8) L. E3 — D2.?	8) D. D8 nimmt D4.
9) D. nimmt S. A5.	9) D. nimmt B2.
10) L. D2 — C3.	10) D. B2 — B6.
11) D. nimmt Dame.	11) A7 nimmt D.
12) S. A3 nimmt C4.	12) B6 — B5.
13) S. C4 — E3.	13) F5 — F4.
14) S. E3 — C2.	14) T. A8 nimmt A2.

15) L. F 1 — D 3.	15) T. nimmt T. †.
16) L. C 3 nimmt T.	

Weiß steht im Vortheil.

Vergiß nicht, willst Du nicht Alles vergessen, zu wiederholen. Ein Spiel, das man im Gedächtniß hat, nützt mehr, als hundert, die man nur nachgespielt. Erst nach diesen Wiederholungen gehe zu den folgenden Partien über, die, je mehr Dein Auge sieht, desto mehr Dich entzücken werden.

Paul Morphy giebt den Damenspringer vor. Der S. B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — y.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4. („Evansgambit")	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — C 5.
6) Rochirt.	6) S. G 8 — F 6.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) C 3 nimmt D 4.	8) L. C 5 — B 6.
9) L. C 1 — A 3.	9) D 7 — D 6.
10) E 4 — E 5.	10) S. F 6 — E 4.
11) T. F 1 — E 1.	11) D 6 — D 5.
12) L. C 4 — B 5.	12) L. C 8 — G 4.
13) T. A 1 — C 1.	13) D. D 8 — D 7.
14) D. D 1 — A 4.	14) L. G 4 nimmt S. F 3.?
15) T. C 1 nimmt C 6.	15) Rochirt nach C 8.
16) E 5 — E 6.	16) F 7 nimmt E 6.

Warum opfert Weiß diesen Bauer?

Damit die schwarze Dame im folgenden Zuge nicht auf G 4 ziehe.

17) T. C 6 nimmt L. B 6 und gewinnt.

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Journoud.
1) E2 — E4.	1) C7 — C5(nicht E).
2) D2 — D4.	2) C5 nimmt D4.
3) S. G1 — F3.	3) E7 — E5.
4) L. F1 — C4.	4) L. F8 — E7.

Warum nimmt der S. nicht E5?

Weil die schwarze Dame auf A5 † bietend den S. gewinnt.

5) C2 — C3.	5) D7 — D6.
6) D. D1 — B3.	6) D4 nimmt C3.
7) L. C4 nimmt F7 †.	7) K. E8 — F8.
8) S. B1 nimmt C3.	8) S. B8 — C6.
9) L. F7 nimmt S. G8.	9) T. nimmt L.
10) Rochirt.	10) D. D8 — E8.
11) S. F3 — G5.	11) L. nimmt S.
12) L. C1 nimmt L.	12) L. C8 — E6.
13) S. C3 — D5.	13) H7 — H6.
14) F2 — F4.	14) D. E8 — D7.
15) F4 nimmt E5 † aufg.	15) K. F8 — E8.
16) S. D5 — C7 †.	16) D. nimmt S.
17) D. nimmt L. E6 † u. gewinnt.	

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — A. Anderssen.
1) E2 — E4.	1) C7 — C5.
2) S. G1 — F3.	2) S. B8 — C6.
3) D2 — D4.	3) C5 nimmt D4.
4) S. F3 nimmt D4.	4) E7 — E6.
5) S. D4 — B5.	5) D7 — D6.

Damit Weiß nicht auf D6 † gebe und eine sehr gute Stellung bekomme.

6) L. C 1 — F 4.	6) E 6 — E 5.
7) L. F 4 — E 3.	7) F 7 — F 5.
8) S. B 1 — C 3.	8) F 5 — F 4.

Weiß läßt sich den Laufer nehmen, um auf die glänzendste Weise das Spiel zu gewinnen.

9) S. C 3 — D 5.	9) F 4 nimmt L. E 3.
10) S. B 5 — C 7 †.	10) K. E 8 — F 7.
11) D. D 1 — F 3 †.	11) S. G 8 — F 6.
12) L. F 1 — C 4.	12) S. C 6 — D 4.
13) S. D 5 n S. F 6 † aufg.	13) D 6 — D 5.
14) L. nimmt D 5 †.	14) K. F 7 — G 6.
15) D. F 3 — H 5 †.	15) K. G 6 nimmt S. F 6.
16) F 2 nimmt E 3.	16) S. D 4 nimmt C 2 †.
17) K. F 1 — E 2.	Aufgegeben.

Setze den schwarzen S. zurück auf D 4, den schwarzen Bauer auf E 3, den weißen König auf E 1 und den Bauer auf F 2.

Hatte nicht Weiß bei dieser Stellung noch einen andern vortrefflichen Zug? Wir wollen sehen.

16) S. F 7 — E 8 †.	16) Schwarz nimmt mit der Dame den Springer, um nicht Matt zu sein.
17) D. H 5 nimmt Dame E 8.	17) L. F 8 — B 4 †. Darauf nimmt T. H 8 die Dame und Schwarz steht besser.

Springergambit.

Weiß — Morphy.	Schwarz — A. Meek.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — G 7.
5) H 2 — H 4.	5) G 5 — G 4.
6) S. F 3 — G 5.	6) S. G 8 — H 6.
7) D 2 — D 4.	7) F 7 — F 6.

8) L. C 1 nimmt F 4.	8) F 6 nimmt S. G 5.
9) L. F 4 nimmt G 5.	9) L. G 7 — F 6.
10) D. D 1 — D 2.	

Warum nimmt L. nicht den Springer H 6?

Weil Schwarz mit dem L. den Bauer H 4 nimmt †.

	10) L. F 6 nimmt L. G 5.
11) H 4 nimmt L. G 5.	11) S. H 6 — F 7.
12) L. C 4 nimmt S. F 7 †.	12) K. nimmt L. F 7.
13) D. D 2 — F 4 †.	13) K. F 7 — G 8.
14) Rochirt.	14) D. D 8 — E 7.
15) S. B 1 — C 3.	15) C 7 — C 6.
16) T. A 1 — E 1.	16) D 7 — D 6.
17) S. C 3 — D 5.	17) C 6 nimmt S.
18) E 4 nimmt D 5 u. gewinnt.	

Spanische Partie.

Weiß — Paul Morphy.	Schwarz — Ernst Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.

3) L. F 1 — B 5 (statt C 4), auch eine gute Eröffnung, unter dem Namen der spanischen Partie bekannt.

	3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) D. D 8 — E 7. Besser war S. G 8 — E 7.
5) Rochirt.	5) S. G 8 — F 6.
6) D 2 — D 4.	6) L. C 5 — B 6.
7) L. C 1 — G 5.	7) H 7 — H 6.
8) L. nimmt S. F 6.	8) G 7 nimmt L.
9) D 4 — D 5.	9) S. C 6 — D 8.
10) S. F 3 — H 4.	10) C 7 — C 6.
11) S. H 4 — F 5.	11) D. E 7 — C 5.
12) B 2 — B 4.	12) D. C 5 — F 8.

Warum nimmt die Dame nicht den Laufer?

Weil der S. auf D 6 † bietet und die Dame nimmt.

13) D5 nimmt C6.	13) D7 nimmt C6.
14) S. F5 — D6 †.	14) K. E8 — E7.
15) D. D1 — D3.	15) C6 nimmt L. B5.
16) S. D6 nimmt L. C8 †.	16) T. nimmt S.
17) T. F1 — D1.	17) D. F8 — G7.
18) D. D3 — D7 †.	18) K. E7 — F8.
19) D. nimmt T. C8 u. gewinnt.	

Evansgambit.

Weiß — N. Marache.	Schwarz — P. Morphy.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) S. B8 — C6.
3) L. F1 — C4.	3) L. F8 — C5.
4) B2 — B4.	4) L. C5 nimmt B4.
5) C2 — C3.	5) L. B4 — A5.
6) D2 — D4.	6) E5 nimmt D4.
7) E4 — E5. Besser war D. D1 — B3.	7) D7 — D5.
8) E5 nimmt D6 en passant.	8) D. D8 nimmt D6.
9) Rochirt.	9) S. G8 — E7.
10) S. F3 — G5. Besser war: L. C1 — A3, dann T. F1 — E1.	10) Rochirt.
11) L. C4 — D3.	11) L. C8 — F5.
12) L. D3 nimmt L. F5.	12) S. E7 nimmt L. F5.
13) L. C1 — A3.	13) D. D6 — G6.
Schwarz verliert die Qualität, gewinnt aber den Angriff.	
14) L. nimmt T. F8.	14) D. nimmt S. G5.
15) L. F8 — A3.	15) D4 nimmt C3.
16) L. A3 — C1.	16) D. G5 — G6.
17) L. C1 — F4.	17) T. A8 — D8.
18) D. D1 — C2. —?	18) S. C6 — D4.
19) D. C2 — E4. —?	19) S. F5 — G3.
20) D. nimmt D. G6.	20) S. D4 — E2 † und Matt.

Vorgabe des Damenspringers.

Der Springer B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — ein Mitglied des Schachclubs zu Neuyork.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) G 4 nimmt S. F 3.
6) Rochirt.	6) L. F 8 — H 6. Der rechte Zug war D 7 — D 5.
7) D. D 1 nimmt F 3.	7) S. B 8 — C 6.
8) L. C 4 nimmt F 7 †.	8) K. nimmt L. F 7.
9) D. F 3 — H 5 †.	9) K. F 7 — G 7.
10) L. C 1 nimmt F 4.	10) L. H 6 nimmt L.
11) T. nimmt L.	11) S. G 8 — H 6.
12) T. A 1 — F 1.	12) D. D 8 — E 8.
13) D. H 5 — H 4.	13) D 7 — D 6.
14) D. H 4 — F 6 †.	14) K. G 7 — G 8.
15) D. F 6 nimmt S. H 6.	15) L. C 8 — D 7.
16) T. F 4 — F 3.	16) S. C 6 — E 7.
17) H 2 — H 4.	17) S. E 7 — G 6.
18) H 4 — H 5.	18) L. D 7 — G 4.
19) H 5 nimmt S. G 6.	19) H 7 nimmt G 6.

Wie setzt Weiß in 3 Zügen Matt?

20) T. F 3 — F 8 †.	20) D. nimmt T.
21) T. F 1 nimmt D. †.	21) T. A 8 nimmt T.
22) D. H 6 nimmt G 6 † u. Matt.	

Warum nahm aber Schwarz im 19. Zuge nicht den T. F3?

Damit Weiß nicht ziehe G 6 — G 7, und den T. H 8 gewinne.

Vorgabe des Damenspringers.

Der S. B 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Morphy.	Schwarz — — z
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. C 6 nimmt D 4.
4) S. F 3 nimmt E 5.	4) S. D 4 — E 6.
5) L. F 1 — C 4.	5) S. G 8 — F 6. Besser D 7 — D 6.
6) S. E 5 nimmt F 7.	6) K. nimmt S.
7) L. C 4 nimmt S. E 6 †.	7) K. F 7 nimmt L.
8) E 4 — E 5.	8) L. F 8 — C 5.
9) Rochirt.	

Warum nimmt Weiß den S. nicht?

Damit Schwarz sich nicht entfalte.

	9) S. F 6 — D 5.
10) D. D 1 — G 4 †.	10) K. nimmt E 5. Besser war K. E 6 — F 7.
11) L. C 1 — G 5.	11) D. D 8 — F 8.
12) T. A 1 — D 1.	12) K. E 6 — D 6.
13) D. G 4 — E 4.	13) D. F 8 — F 7.
14) C 2 — C 4.	14) K. D 6 — C 6.
15) T. D 1 nimmt S. D 5.	15) K. C 6 — B 6.
16) T. D 5 nimmt L. C 5.	16) C 7 — C 6. Besser als den Thurm zu nehmen.
17) D. E 4 — E 5.	17) T. H 8 — E 8.

Wie setzt Weiß in 4 Zügen Matt?

18) T. C 5 — B 5 †.	18) K. B 6 — A 6.

Nimmt C 6 den Thurm, so folgt L. G 5 — E 3 und im nächsten Zuge Matt durch Dame oder Bauer.

19) T. B 5 — A 5 †.	19) K. A 6 — B 6.
20) L. G 5 — E 3 †.	20) C 6 — C 5.
21) D. nimmt C 5 † und Matt.	

Wiederhole diese Eröffnung bis zum 7. Zuge, den Weiß that.

Weiß.	Schwarz.
	7) D 7 nimmt L. (anstatt K. nimmt L.).
8) D. nimmt D. — ?	8) L. F 8 — B 4 †.
9) D. D 8 — D 2 (oder L. C 1 — D 2). Weiß gewinnt die geopferte Figur wieder.	9) L. nimmt D. † und

---

Schottisches Gambit.

Weiß. — A. B. Meek.	Schwarz. — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — C 5.
5) S. F 3 — G 5.	5) S. G 8 — H 6.
6) S. G 5 nimmt F 7.	6) S. H 6 nimmt S.
7) L. C 4 nimmt S. †.	7) K. nimmt L.
8) D. D 1 — H 5 †.	8) G 7 — G 6.
9) D. nimmt L. C 5.	9) D 7 — D 6. Für noch besser gilt: D 7 — D 5.
10) D. C 5 — B 5.	10) T. H 8 — E 8.
11) D. D 5 — B 3 †. Weiß hätte rochiren, den Bauer E 4 vom Thurm nehmen lassen, mit dem Laufer auf G 5 die Dame und mit dem S. B 1 — D 2 den Thurm angreifen sollen.	11) D 6 — D 5.
12) F 2 — F 3.	12) S. C 6 — A 5.
13) D. B 3 — D 3.	13) D 5 nimmt E 4.
14) F 3 nimmt E 4.	14) D. D 8 — H 4 †.
15) G 2 — G 3. — ?	15) T. E 8 nimmt E 4 †.
16) K. E 1 — F 2.	16) D H 4 — E 7.
17) S. B 1 — D 2.	17) T. E 4 — E 3.
18) D. D 3 — B 5.	18) C 7 — C 6.
19) D. B 5 — F 1. — ?	19) L. C 8 — H 3.

20) D. F 1 — D 1.	20) T. A 8 — F 8.
21) S. D 2 — F 3. — ?	21) K. F 7 — E 8.

Aufgegeben. Nimmt L. den Thurm, so setzt die Dame sogleich Matt.

Weiß — W. Schulten. Schwarz — P. Morphy.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) L. F 1 — C 4. Laufergambit, eine ganz gute Eröffnung, wenn auch die schwarze Dame auf H 4 † geben und die Rochade des Weißen verderben kann, indem der König auf F 1 gehen muß. Morphy aber, anstatt dieses † zu geben, thut ebenfalls einen Gambitzug:

	3) D 7 — D 5.
4) E 4 nimmt D 5.	4) L. F 8 — D 6.
5) S. B 1 — C 3.	5) S. G 8 — F 6.
6) D 2 — D 4.	6) Rochirt.
7) S. G 1 — E 2.	7) F 4 — F 3.
8) G 2 nimmt F 3.	8) S. F 6 — H 5.
9) H 2 — H 4.	9) T. F 8 — E 8.
10) S. C 3 — E 4.	10) L. D 6 — G 3 †.
11) K. E 1 — D 2.	11) L. G 3 — D 6.
12) K. D 2 — C 3.	12) B 7 — B 5.
13 L. nimmt B 5.	13) C 7 — C 6.
14) S. E 4 nimmt L. D 6.	14) D. nimmt S.
15) L. B 5 — A 4.	15) L. C 8 — A 6.
16) T. H 1 — E 1.	16) S. B 8 — D 7.
17) B 2 — B 3.	17) S. D 7 — B 6.
18) L. A 4 nimmt C 6. ?	18) T. A 8 — C 8.
19) K. C 3 — D 2.	19) T. C 8 nimmt L. C 6.
20) D 5 nimmt T. C 6. ?	20) L. A 6 nimmt S. E 2.
21) T. nimmt L. E 2.	21) D. nimmt D 4 †.
22) K. D 2 — E 1.	22) D. D 4 — G 1 †.
23) K. E 1 — D 2.	23) T. E 8 — D 8 †.

24) K. D 2 — C 3.	24) D. G 1 — C 5 †.
25) K. C 3 — B 2.	25) S. B 6 — A 4 †.

Nimmt B 3 den S., so setzt die Dame auf B 4 Matt. Geht der K. auf B 1, so folgt S. A 4 — C 3 † und S. nimmt D. †.

Schottisches Gambit.

Weiß — J. Kennicott.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — C 5.
5) S. F 3 — G 5.	5) S. G 8 — H 6.
6) S. G 5 nimmt F 7.	6) S. H 6 nimmt S.
7) L. C 4 nimmt S. F 7 †.	7) K. nimmt L.
8) D. D 1 — H 5 †.	8) G 7 — G 6.
9) D. H 5 nimmt L. C 5.	9) D 7 — D 6.
10) D. C 5 — B 5.	10) T. H 8 — E 8.
11) Rochirt.	11) T. E 8 nimmt E 4.
12) D. B 5 — D 5 †.	12) T. E 4 — E 6.
13) L. C 1 — G 5.	13) D. D 8 — E 8.

Bis jetzt hat Weiß sehr gut gespielt und scheint auch durch den folgenden Zug einen überlegten und vortrefflichen Angriff zu machen.

14) F 2 — F 4.	14) K. F 7 — G 7.
15) F 4 — F 5.	15) G 6 nimmt F 5.
16) D. D 5 nimmt F 5 †.	16) T. E 6 — G 6.
17) L. G 5 — F 6 †.	17) K. G 7 — G 8.
18) D. F 5 — F 4. ?	18) L. C 8 — H 3.
19) L. F 6 — G 5. ?	19) D. E 8 — E 3 †.
20) D. F 4 nimmt D. E 3.	20) D 4 nimmt D.
21) G 2 nimmt L. H 3.	21) T. G 6 nimmt L. G 5 †.
22) K. G 1 — H 1.	22) E 3 — E 2.

23) T. F 1 — E 1.	23) S. C 6 — D 4.
24) S. B 1 — A 3.	24) T. A 8 — E 8.

Aufgegeben.

Folgende Partie spielte der bewunderungswürdige Held gleichzeitig mit fünf anderen Partien, die er alle gewann, ohne ein Bret zu sehen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Mr. X.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) C 7 — C 6.
4) S. B 1 — C 3.	4) L. F 8 — B 4.
5) L. F 1 — C 4.	5) L. B 4 nimmt S. C 3.
6) D 2 nimmt L.	6) S. G 8 — E 7.
7) D. D 1 — D 6. Ein vorzüglicher Zug, der den Gegner verhindert, sich zu entwickeln.	7) Rochirt.
8) L. C 1 nimmt F 4.	8) S. E 7 — G 6.
9) L. F 4 — G 5.	9) D. D 8 — E 8.
10) Rochirt.	10) K. G 8 — H 8.
11) T. A 1 — E 1.	11) F 7 — F 6.
12) E 4 — E 5.	12) F 6 — F 5. (Dies ist besser, als den L. nehmen. Weiß würde den B. mit dem S. schlagen.)
13) S. F 3 — D 4.	13) F 5 — F 4.?
14) E 5 — E 6.	14) D 7 nimmt E 6.
15) S. nimmt E 6.	15) L. C 8 nimmt S.
16) T. E 1 nimmt L.	16) D. E 8 — C 8. —?
17) T. E 6 nimmt S. G 6.	17) H 7 nimmt T.
18) D. nimmt G 6.	18) D. C 8 — F 5.
19) T. F 1 nimmt F 4.	19) D. nimmt D. G 6.
20) T. nimmt T. F 8 †.	20) K. H 8 — H 7.
21) L. C 4 — G 8 †.	21) K. H 7 — H 8.

22) L. G 8 — F 7 † aufg.	22) K. H 8 — H 7.
23) L. nimmt D. †.	23) K. nimmt L. G 6.
24) L. G 5 — F 4 u. gewinnt.	

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Preti.
1) E 2 — E 4.	1) C 7 — C 5 (nicht E).
2) D 2 — D 4.	2) C 5 nimmt D 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) E 7 — E 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — B 4 †.
5) C 2 — C 3.	5) D 4 nimmt C 3.
6) B 2 nimmt C 3.	6) L. B 4 — C 5.
7) S. F 3 nimmt E 5.	7) D. D 8 — F 6.
8) L. C 4 nimmt F 7 †.	8) K. E 8 — F 8.?
9) S. E 5 — D 3.	9) L. C 5 — B 6.
10) L. F 7 — B 3.	10) S. B 8 — C 6.
11) L. C 1 — A 3 †.	11) D 7 — D 6.
12) Rochirt.	12) S. G 8 — H 6.
13) E 4 — E 5.	13) D. F 6 — G 6.
14) S. D 3 — F 4.	14) D. G 6 — G 4.
15) S. F 4 — E 6 †.	15) L. nimmt S. E 6.
16) D. D 1 nimmt D 6 †.	16) K. F 8 — F 7.?
17) D. D 6 — D 7 †.	17) K. F 7 — G 6.
18) L. B 3 nimmt L. E 6.	18) D. G 4 — G 5.
19) L. E 6 — D 5.	19) S. C 6 nimmt E 5.
20) L. D 5 — E 4 †.	20) S. H 6 — F 5.
21) D. D 7 — E 6 †.	21) D. G 5 — F 6
22) L. E 4 nimmt S. F 5 †.	22) K. G 6 — H 5.
23) G 2 — G 4 †.	23) S. nimmt G 4.
24) L. nimmt G 4 † u. gewinnt.	

Denn zieht der König auf H 6 oder H 4, was folgt?
L. A 3 — C 1 oder E 7.

Wenn aber der König auf G 6 geht?
L. G 4 — F 5 †.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Potier.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. F 6 nimmt E 4.
4) S. B 1 — C 3.	4) S. E 4 — F 6.

Schwarz konnte den S. C 3 schlagen und einen Doppelbauer machen; bei welchem aber Weiß einen desto stärkern Angriff bekommt.

5) S. F 3 nimmt E 5.	5) D 7 — D 5.
6) L. C 4 — B 3.	6) L. F 8 — E 7.
7) D 2 — D 4.	7) C 7 — C 6.
8) Rochirt.	8) S. B 8 — D 7.
9) F 2 — F 4.	9) S. D 7 — B 6.
10) D. D 1 — F 3.	10) H 7 — H 5.
11) F 4 — F 5.	11) D. D 8 — C 7.
12) L. C 1 — F 4.	12) L. E 7 — D 6.
13) T. A 1 — E 1.	13) K. E 8 — F 8.
14) D. F 3 — G 3.	14) H 5 — H 4. ?
15) S. E 5 — G 6 †.	15) K. F 8 — G 8.
16) L. F 4 nimmt L. D 6.	16) H 4 nimmt D. G 3.
17) L. D 6 nimmt D. C 7.	17) F 7 nimmt S. G 6.
18) F 5 nimmt G 6.	18) G 3 nimmt H 2 †.
19) K. G 1 — H 1.	19) L. C 8 — G 4.
20) T. E 1 — E 7.	20) S. B 6 — D 7.
21) L. C 7 — E 5.	21) K. G 8 — F 8.
22) T. E 7 — F 7 †.	22) K. F 8 — G 8. ?
23) S. C 3 nimmt D 5.	23) C 6 nimmt S.
24) L. B 3 nimmt D 5.	24) S. D 7 — B 6.
25) L. D 5 — B 3.	Aufgegeben.

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — F. Perrin.
1) E2 — E4.	1) C7 — C5.
2) S. G1 — F3.	2) E7 — E6.
3) D2 — D4.	3) C5 nimmt D4.
4) S. F3 nimmt D4.	4) S. B8 — C6.
5) L. C1 — E3.	5) S. G8 — F6.
6) L. F1 — D3.	6) L. F8 — B4 †.
7) C2 — C3.	7) L. B4 — A5.
8) Rochirt.	8) L. A5 — B6.
9) S B1 — D2.	9) S. C6 — E5.
10) L. D3 — E2.	10) D7 — D5.
11) F2 — F4.	11) S. E5 — C6.
12) E4 — E5.	12) L. B6 nimmt S. D4.
13) C3 nimmt L. D4.	13) S. F6 — D7.
14) L. E2 — D3.	14) F7 — F5.
15) G2 — G4.	15) G7 — G6.
16) G4 nimmt F5.	16) E6 nimmt F5.
17) K. G1 — H1.	17) S. D7 — F8.
18) T. A1 — C1.	18) S. F8 — E6. ?
19) L. D3 nimmt F5.	19) S. E6 nimmt D4.

Auf G6 nimmt L. folgt ein gewaltiges † durch die Dame.

20) L. F5 nimmt L. C8.	20) T. A8 nimmt L.
21) F4 — F5.	21) S. D4 nimmt F5. ?
22) T. F1 nimmt S. F5.	22) G6 nimmt T.
23) D. D1 — H5 †.	23) K. E8 — D7.
24) D. H5 — F7 †.	24) D. D8 — E7.

Warum nicht S. C6 — E7?

Weil der Bauer † und der L. Matt giebt.

25) E5 — E6 †.	25) K. D7 — D8.
26) L. E3 — G5 und Weiß gewinnt.	

Damenspringerspiel.

Weiß — L. Paulsen.	Schwarz — P. Morphy
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. B 1 — C 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) L. F 8 — C 5.
4) L. F 1 — B 5.	4) S. G 8 — F 6.
5) Rochirt.	5) Rochirt.
6) S. nimmt E 5.	6) T. F 8 — E 8.

Warum nicht S. C6 nimmt S.?

Weil Weiß D 2 — D 4 zieht und bei besserer Stellung den Offizier wiedergewinnt.

7) S. E 5 nimmt S. C 6.	7) D 7 nimmt S. C 6.
8) L. B 5 — C 4.	8) B 7 — B 5.

Warum nimmt der S. F6 nicht E4?

Weil L. C4 nimmt F 7 †, S. C 3 nimmt und D D 1 — F 3 † folgt.

9) L. C 4 — E 2.	9) S. F 6 nimmt E 4.
10) S. C 3 nimmt S.	10) T. E 8 nimmt S.
11) L. E 2 — F 3.	11) T. E 4 — E 6.
12) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, aber wie zieht Schwarz, die Entwickelung des weißen Spieles hindernd?	12) D. D 8 — D 3.
13) B 2 — B 4.	13) L. C 5 — B 6.
14) A 2 — A 4.	14) B 5 nimmt A 4.
15) D. nimmt A 4.	15) L. C 8 — D 7.
16) T. A 1 — A 2.	16) T. A 8 — E 8.
17) D. A 4 — A 6. ——??	17) D. D 3 nimmt L. F 3.
18) G 2 nimmt D. F 3.	18) T. E 6 — G 6 †.
19) K. G 1 — H 1.	19) L. D 7 — H 3.
20) T. F 1 — D 1.	20) L. H 3 — G 2 †.
21) K. H 1 — G 1.	21) L. G 2 nimmt F 3 † aufgedeckt.
22) K. G 1 — F 1.	22) L. F 3 — G 2.
23) K. F 1 — G 1.	23) L. G 2 — H 3 †.

24) K. G 1 — H 1.	24) L. B 6 nimmt F 2.
25) D. A 6 — F 1.	25) L. H 3 nimmt D.
26) T. nimmt L.	26) T. E 8 — E 2.
27) T. A 2 — A 1.	27) T. G 6 — H 6.
28) D 2 — D 4.	28) L. F 2 — E 3.

Aufgegeben, denn nimmt Weiß den L., so folgt Matt in zwei Zügen.

Vorgabe von Zug und Bauer.

Der Bauer F 7 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Stanley.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 6.
2) D 2 — D 4.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 — E 5.	3) C 7 — C 5.
4) L. C 1 — E 3.	4) D. D 8 — B 6.
5) B 2 — B 3.	5) S. B 8 — C 6.
6) S. G 1 — F 3.	6) C 5 nimmt D 4.
7) L. E 3 nimmt D 4.	7) S. C 6 nimmt L.
8) S. F 3 nimmt S.	8) L. F 8 — C 5.
9) C 2 — C 3.	9) S. G 8 — E 7.
10) L. F 1 — B 5 †.	10) S. E 7 — C 6.
11) L. B 5 nimmt S. C 6 †.	11) B 7 nimmt L.
12) D. D 1 — H 5 †.	12) G 7 — G 6.
13) D. H 5 — G 4.	13) Rochirt.
14) Rochirt.	14) L. C 8 — A 6.
15) D. G 4 nimmt E 6 †. Gern läßt Schwarz sich dieses † geben, um desto gewaltiger angreifen zu können.	15) K. G 8 — H 8.
16) T. F 1 — D 1.	16) T. A 8 — E 8.
17) D. E 6 — G 4.	17) T. E 8 nimmt E 5.
18) S. B 1 — D 2.	18) L. A 6 — C 8.
19) D. G 4 — G 3.	19) L. C 5 — D 6.
20) D. G 3 — D 3	20) L. C 8 — A 6.
21) D. D 3 — C 2.	21) T. E 5 — H 5.

22) S. D 2 — F 3.	22) C 6 — C 5.
23) S. D 4 — E 2.?	23) T. F 8 nimmt S. F 3.
24) G 2 nimmt T. F 3.	24) D. B 6 — D 8.
25) C 3 — C 4.	25) T. H 5 nimmt H 2.
26) T. D 1 nimmt D 5.	26) D. D 8 — H 4.
27) D. C 2 — C 3 †.	27) K. H 8 — G 8.
28) S. E 2 — G 3.?	28) D. H 4 — H 3, um auf G 2 Matt zu setzen.

Evansgambit.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — A. de Rivière.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — C 5.
6) Rochirt.	6) D 7 — D 6.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) C 3 nimmt D 4.	8) L. C 5 — B 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) S. G 8 — F 6.
10) E 4 — E 5.	10) D 6 — D 5.
11) E 5 nimmt S. F 6.	11) D 5 nimmt L.
12) F 6 nimmt G 7.	12) T. H 8 — G 8.
13) T. F 1 — E 1 †.	13) L. C 8 — E 6.
14) D 4 — D 5.	14) D. D 8 — F 6.
15) L. C 1 — G 5.	15) D. F 6 nimmt S. C 3.
16) D 5 nimmt L. E 6.	16) D. C 3 — D 3
17) E 6 nimmt F 7 †.	17) K. nimmt F 7.
18) T. E 1 — E 7 †.	18) K. F 7 — G 6.

Warum nimmt S. C6 nicht den Thurm?

Weil S. F 3 — E 5 † die Dame gewinnt.

19) D. D 1 — E 1.	19) D. D 3 — D 5.
20) T. A 1 — D 1.	20) S. C 6 — D 4.
21) T. D 1 nimmt S. D 4.	21) L. nimmt T.

22) D. E 1 — B 1 †.	22) D. D 5 — F 5.
23) S F 3 — H 4 †.	23) K. nimmt G 5.
24) D. nimmt F 5 †.	24) K. G 5 — H 6.
25) G 2 — G 4.	25) L. nimmt F 2 †.
26) K. G 1 — G 2.	26) beliebig.
27) D. F 5 — H 5 † u. Matt.	

Mittelgambit gegen Königsgambit.

Weiß — Schulten.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 nimmt D 5.	3) E 5 — E 4 (sehr gut, anstatt F 4 zu nehmen).
4) S. B 1 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 3.	5) L. F 8 — B 4.
6) L. C 1 — D 2.	6) E 4 — E 3.
7) L. D 2 nimmt E 3.	7) Rochirt.
8) L. E 3 — D 2.	8) L. B 4 nimmt S. C 3.
9) B 2 nimmt L.	9) T. F 8 — E 8 †.
10) L. F 1 — E 2.	10) L. C 8 — G 4.
11) C 3 — C 4, damit die Dame nicht D 5 nehme und einen Angriff auf G 2 habe.	11) C 7 — C 6.
12) D 5 nimmt C 6.	12) S. B 8 nimmt C 6.
13) K. E 1 — F 1 ?.	13) T. E 8 nimmt L. E 2.
14) S. G 1 nimmt T.	14) S. C 6 — D 4.
15) D. D 1 — B 1.	15) L. G 4 nimmt S. E 2 †.
16) K. F 1 — F 2.	16) S. F 6 — G 4 †.

Geht der König auf G 3, wie macht Schwarz in zwei Zügen Matt?

Durch S. D 4 — F 5, und D. D 8 — H 4 † und Matt. Darum

17) K. F 2 — G 1.

Wie erzwingt nun aber Schwarz ein Matt in sieben Zügen!

	17) S. D 4 — F 3 †.
18) G 2 nimmt S. F 3.	18) D. D 8 — D 4 †.
19) K. G 1 — G 2.	19) D. D 4 — F 2 †.
20) K. G 2 — H 3.	20) D. nimmt F 3 †.
21) K. H 3 — H 4.	21) S. G 4 — F 2.
22) T. H 1 — G 1.	22) D. F 3 — H 3 †.
23) K. H 4 — G 5.	23) Matt durch Bauer oder Dame.

Vorgabe des Damenthurms.

Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — x.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) L. F 8 — C 5.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) S. G 1 — F 3.	4) B 7 — B 5.
5) L. C 4 — B 3.	5) D 7 — D 6.
6) S. F 3 — G 5.	6) S. G 8 — H 6.
7) Rochirt.	7) Rochirt.
8) F 2 — F 4.	8) A 7 — A 5.
9) F 4 — F 5.	9) D. D 8 — F 6.
10) D. D 1 — H 5.	10) A 5 — A 4.
11) L. B 3 — D 5.	11) C 7 — C 6. —?
12) S. G 5 nimmt H 7.	12) K. nimmt S.?
13) L. C 1 — G 5.	13) D. F 6 — E 5.
14) S. B 1 — D 2.	14) C 6 nimmt L. D 5.
15) S. D 2 — F 3.	15) D. E 5 — E 8.
16) F 5 — F 6.	16) L. C 8 — G 4.
17) D. H 5 — H 4.	17) L. G 4 nimmt S. F 3.
18) F 6 nimmt G 7.	18) D 4 — D 3 † aufg.
19) K. G 1 — H 1.	19) L. F 3 nimmt G 2 †.
20) K. nimmt L.	20) K. nimmt G 7.
21) L. G 5 nimmt S. H 6 †	21) K. G 7 — H 7.

22) L. H 6 nimmt T. F 8 †.	22) K. H 7 — G 8.
23) L. F 8 — E 7.	23) S. B 8 — C 6.
24) D. H 4 — G 5 †.	24) K. G 8 — H 7.

25) T. F 1 — F 4, um auf H 4 Matt zu machen.

War nicht eben so gut T. F1 — F3?

Nein, die schwarze Dame zieht auf D 7 und verhindert das Matt auf H 3.

Vorgabe des Damenthurms.

Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Ch. A. Maurian.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 †.
4) K. E 1 — F 1.	4) B 7 — B 5.
5) L. C 4 — B 3.	5) S. G 8 — F 6.
6) S. G 1 — F 3.	6) D. H 4 — H 6.
7) S. F 3 — E 5.	7) D 7 — D 5.
8) S. B 1 — C 3.	8) L. F 8 — D 6.
9) D 2 — D 4.	9) S. F 6 nimmt E 4.

Warum verlieren Schachspieler, die gut spielen, gegen Morphy die Partie, auch wenn ihnen ein Thurm vorgegeben wird?

Weil er noch besser spielt; weil er abwartet, bis er einen Coup ausführen kann, der erst nach mehreren Zügen dem Gegner, wie auch Dir, klar zu werden anfängt.

10) S. C 3 nimmt S. E 4.	10) L. D 6 nimmt S. E 5.
11) L. B 3 nimmt D 5.	11) C 7 — C 6.
12) D 4 nimmt L. E 5.	12) C 6 nimmt L.?
13) S. E 4 — D 6 †.	13) K. E 8 — D 7.?
14) D. D 1 nimmt D 5.	14) K. D 7 — C 7.

15) C 2 — C 4. Warum? Das wird sich bald zeigen.

	15) D. H 6 — E 6.
16) D. D 5 nimmt T. A 8.	16) S. B 8 — C 6.
17) C 4 nimmt B 5.	17) D E 6 — D 5.

18) D. A 8 nimmt S. C 6 †.	18) D. nimmt D.
19) B 5 nimmt Dame.	19) K. nimmt C 6.
20) L. C 1 nimmt F 4.	20) T. H 8 — D 8.
21) K. F 1 — F 2.	21) L. C 8 — E 6.
22) T. H 1 — C 1 †.	22) K. C 6 — B 6.
23) L. F 4 — E 3 †.	23) K. B 6 — A 6.

Wie macht Weiß in 3 Zügen Matt?

24) T. C 1 — C 6 †.	24) K. A 6 — A 5.
25) L. E 3 — D 2 †.	25) K. A 5 — A 4.
26) T. C 6 — A 6 † u. Matt.	

P. Morphy spielt folgende Partie zu gleicher Zeit mit fünf anderen Partien ohne Ansicht des Bretes.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 nimmt D 4.
7) Rochirt.	7) D 4 nimmt C 3.
8) L. C 1 — A 3.	8) D 7 — D 6.
9) D. D 1 — B 3.	9) S. G 8 — H 6.
10) S. B 1 nimmt C 3.	10) L. nimmt S. C 3.
11) D. nimmt L. C 3.	11) Rochirt.
12) T. A 1 — D 1.	12) S. H 6 — G 4.
13) H 2 — H 3.	13) S. G 4 — E 5.
14) S. F 3 nimmt E 5.	14) S. C 6 nimmt S. E 5.
15) L. C 4 — E 2.	15) F 7 — F 5.
16) F 2 — F 4.	16) S. E 5 — C 6.
17) L. E 2 — C 4 †.	17) K. G 8 — H 8.
18) L. A 3 — B 2.	18) D. D 8 — E 7.
19) T. D 1 — E 1.	19) T. F 8 — F 6.
20) E 4 nimmt F 5.	20) D. E 7 — F 8. —?

21) T. E 1 — E 8.	21) D. nimmt T.?
22) D. C 3 nimmt T. F 6.	

Wenn G7 die Dame nimmt?

Setzt der Laufer Matt.	22) D. E 8 — E 7.
23) D. F 6 nimmt G 7 †.	23) D. nimmt D. — — ?

24) F 5 — F 6. So spielt ein Quasiblinder, und so muß ein Sehender sich mitspielen lassen. Da muß der beste Mensch wild werden. Das sehen wir auch an Herrn N., der, anstatt die Dame auf F 8, dann den S. auf E 5 zu ziehen, um noch länger sich zu halten, die Dame opfert. — 24) D. nimmt G 2 †.

25) K. nimmt D.	25) L. nimmt H 3 †.
26) K. nimmt L.	26) H 7 — H 5.
27) T. F 1 — G 1 gewinnt.	

Mit zwei anderen Partien zu gleicher Zeit ohne Ansicht des Bretes gespielt.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. C 5 nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 nimmt D 4.
7) Rochirt.	7) H 7 — H 6.
8) D. D 1 — B 3.	8) D. D 8 — F 6.
9) E 4 — E 5.	9) D. F 6 — G 6.
10) C 3 nimmt D 4.	10) S. G 8 — E 7.
11) D 4 — D 5.	11) S. C 6 — D 8.
12) D 5 — D 6.	12) S. E 7 — C 6.
13) L. C 1 — A 3.	13) S. D 8 — E 6.
14) L. C 4 nimmt S. E 6.	14) F 7 nimmt L.

Besser dürfte sein, mit D 7 oder mit der Dame den Laufer zu nehmen.

15) D6 nimmt C7	15) L. A5 nimmt C7.
16) S. B1 — C3.	16) A7 — A6.
17) T. A1 — D1.	17) S. C6 nimmt E5.
18) S. F3 nimmt S.	18) L. C7 nimmt S.

Hat nicht Schwarz zwei Bauern mehr und muß er nicht die Partie gewinnen?

Gewiß, sobald es ihm gelingt, Laufer und Thurm ins Spiel zu bringen und die Offiziere, und besonders die Dame abzutauschen.

19) F2 — F4.	19) L. nimmt S. C3.
20) D. nimmt L. C3.	20) D. G6 — F6.
21) D. C3 — C5.	21) D. F6 — F8.
22) T. D1 — D6.	22) D. F8 — F5.?
23) T. D6 — D5.	23) D. F5 — F8.?
24) D. C5 — A5.	24) D. F8 — F6.
25) F4 — F5.	25) B7 — B6.

Warum nimmt Schwarz nicht den Thurm D5?

Es würde folgen: T. E1 † und

D. nimmt D5 †.

26) D. A5 — E1.	26) E6 — E5.
27) T. D5 nimmt E5 †.	27) K. E8 — F7.
28) D. E1 — E4.	28) D. F6 — C6.
29) T. E5 — E7 †.	29) K. F7 — G8.

Weiß kündigt ein Matt in 4 Zügen an. Diese sind:

30) T. nimmt G7 †.	30) K. nimmt T.
31) D. E4 — E7 †.	31) K. G7 — G8.
32) D. E7 — F8 †.	32) K. G8 — H7.
33) D. F8 — F7 † u. Matt.	

Mit drei andern Partien zu gleicher Zeit ohne Ansicht des Bretes gespielt.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — N.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) S. G1 — F3.	2) S. B8 — C6.

3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) B 2 — B 4.	4) L. nimmt B 4.
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) Rochirt.	6) D 7 — D 6. Ein besserer Zug ist S. G 8 — F 6 und auf D 2 — D 4 zu rochiren.
7) D 2 — D 4.	7) E 5 nimmt D 4.
8) D. D 1 — B 3.	8) D. D 8 — F 6.
9) E 4 — E 5.	9) D 6 nimmt E 5.
10) T. F 1 — E 1.	10) S. G 8 — E 7.
11) L. C 1 — G 5.	11) D. F 6 — G 6.
12) L. G 5 nimmt S. E 7.	12) S. nimmt L. E 7.
13) S. F 3 nimmt E 5.	13) D. G 6 — B 6.
14) L. C 4 — B 5 †.	14) C 7 — C 6.
15) D. nimmt F 7 †.	15) K. E 8 — D 8.
16) S. E 5 nimmt C 6 †.	16) S. E 7 nimmt S. C 6.
17) L. B 5 nimmt S. C 6.	17) D. B 6 — C 5.
18) C 3 nimmt D 4.	18) D. C 5 — D 6.
19) D. F 7 nimmt G 7.	19) L. A 5 nimmt T. E 1.
20) D. nimmt T. H 8 †.	20) K. D 8 — C 7.
21) D. H 8 nimmt H 7 †.	21) L. C 8 — D 7.
22) L. C 6 nimmt L. D 7.	22) D. D 6 nimmt D 4.
23) L. D 7 — B 5 † aufgedeckt.	23) K. C 7 — B 6.
24) S. B 1 — C 3.	24) L. E 1 nimmt S. C 3.
25) T. A 1 — B 1.	25) T. A 8 — D 8. ?
26) L. B 5 — A 6 † aufgedeckt.	26) K. B 6 — A 5.

Wie macht Weiß in 3 Zügen Matt?

27) T. B 1 — B 5 †.	27) K. A 5 — A 4.
28) D. H 7 — C 2 †.	28) K. A 4 — A 3.
29) D. C 2 — B 3 † u. Matt.	

Französisches Springerspiel.

Weiß — Bird.	Schwarz — P. Morphy
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.

3) D 2 — D 4.	3) F 7 — F 5.
4) S. B 1 — C 3.	4) F 5 nimmt E 4.
5) S. C 3 nimmt E 4.	5) D 6 — D 5.
6) S. E 4 — G 3.	6) E 5 — E 4.
7) S. F 3 — E 5.	7) S. G 8 — F 6.
8) L. C 1 — G 5.	8) L. F 8 — D 6.
9) S. G 3 — H 5.	9) Rochirt.
10) D. D 1 — D 2.	10) D. D 8 — E 8.
11) G 2 — G 4.	11) S. F 6 nimmt G 4.
12) S. E 5 nimmt S. G 4.	12) D. nimmt S. H 5.
13) S. G 4 — E 5.	13) S. B 8 — C 6.
14) L. F 1 — E 2.	14) D. H 5 — H 3.
15) S. E 5 nimmt S. C 6.	15) B 7 nimmt S.
16) L. G 5 — E 3.	16) T. A 8 — B 8.

Warum?

Bald wird dieser einfache Zug in seiner Stärke erscheinen.

17) Rochirt n. C 1. — — ??	17) T. F 8 nimmt F 2.
18) L. E 3 nimmt Thurm. ?	18) Dame H 3 — A 3.

Was folgt, wenn B 2 die Dame nimmt?

Matt durch den Laufer. Darum

19) C 2 — C 3.	19) D. nimmt A 2.
20) B 2 — B 4.	20) D. A 2 — A 1 †.
21) K. C 1 — C 2.	21) D. A 1 — A 4 †.
22) K. C 2 — B 2. ?	22) L. D 6 nimmt B 4.
23) C 3 nimmt L. B 4.	23) T. B 8 nimmt B 4 †.
24) D. nimmt T. B 4.	24) D. nimmt Dame †.

25) K. B 2 — C 2. Schwarz würde dennoch mit seiner Dame gegen zwei Thürme und zwei Laufer nichts ausrichten können, wenn er nicht auf geschickte Weise den Laufer ins Spiel bringen könnte. Und durch welchen Zug gelingt ihm das? 25) E 4 — E 3.

26) Laufer nimmt E 3.	26) L. C 8 — F 5 †.
27) T. D 1 — D 3.	27) D. B 4 — C 4 †.
28) K. C 2 — D 2.	28) D. C 4 — A 2 †.
29) K. D 2 — D 1.	29) D. A 2 — B 1 †, und

Schwarz gewinnt den Thurm und das Spiel.

Zieht Weiß im 29. Zuge auf E 1 statt D 1, so nimmt L. F 5 erst den Thurm D 3.

Französisches Springerspiel.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Barnes.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — E 7.
5) C 2 — C 3.	5) D 4 — D 3.
	Warum?

Schwarz will, Weiß soll den Bauer nehmen, anstatt einen gewaltigen Angriff zu machen. Der Zug D 4 nimmt C 3 ist nicht besser. Weiß macht doch den Angriff und verstärkt ihn durch den Springer, der C 3 nimmt.

6) D. D 1 — B 3.	6) L. C 8 — E 6.
7) L. C 4 nimmt L. E 6.	7) F 7 nimmt L.
8) D. B 3 nimmt B 7.	8) S. B 8 — D 7.
9) D. B 7 — B 5.	9) S. G 8 — F 6.
10) S. F 3 — G 5.	10) T. A 8 — B 8.
11) D. B 5 — A 4.	11) Rochirt.
12) S. G 5 nimmt E 6.	12) S. D 7 — C 5.
13) S. E 6 nimmt S. C 5.	13) D 6 nimmt S.
14) D. A 4 — C 4 †.	14) K. G 8 — H 8.
15) Rochirt.	15) S. F 6 — G 4.
16) F 2 — F 4.	16) D 3 — D 2.
17) L. C 1 nimmt D 2.	17) T. B 8 nimmt B 2.
18) H 2 — H 3.	18) T. B 2 nimmt L. D 2.
19) S. nimmt T.	19) S. G 4 — E 3.
20) D. C 4 — E 2.	20) S. nimmt T. F 1.
21) T. A 1 nimmt S. F 1.	21) D. D 8 — D 7.
22) S. D 2 — C 4.	22) D. D 7 — B 5.
23) E 4 — E 5.	23) L. E 7 — H 4.
24) F 4 — F 5.	24) L. H 4 — E 7.
25) D. E 2 — G 4.	25) D. B 5 — D 7.

26) T. F 1 — D 1.	26) D. D 7 nimmt F 5.
27) Dame nimmt D. F 5.	27) T. nimmt D.
28) T. D 1 — D 7.	28) L. E 7 — F 8.

29) E 5 — E 6 und Weiß gewinnt; denn Schwarz kann den Bauer nicht aufhalten, ohne einen Offizier zu verlieren.

Französisches Springerspiel.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Harrwitz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) D. D 1 nimmt D 4.	4) S. B 8 — C 6.
5) L. F 1 — B 5.	5) L. C 8 — D 7.
6) L. B 5 nimmt S.	6) L. D 7 nimmt L.
7) L. C 1 — G 5.	7) F 7 — F 6.
8) L. G 5 — H 4.	8) S. G 8 — H 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) D. D 8 — D 7.
10) Rochirt nach G 1.	10) L. F 8 — E 7.
11) T. A 1 — D 1.	11) Rochirt nach G 8.
12) D. D 4 — C 4 †.	12) T. F 8 — F 7.
13) S. F 3 — D 4.	13) S. H 6 — G 4.
14) H 2 — H 3.	14) S. G 4 — E 5.
15) D. C 4 — E 2.	15) G 7 — G 5.
16) L. H 4 — G 3.	16) T. F 7 — G 7.
17) S. D 4 — F 5.	17) T. G 7 — G 6.
18) F 2 — F 4.	18) G 5 nimmt F 4.
19) T. F 1 nimmt F 4.	19) K. G 8 — H 8.
20) T. F 4 — H 4.	20) L. E 7 — F 8.
21) L. G 3 nimmt S. E 5.	21) F 6 nimmt L.
22) T. D 1 — F 1.	22) D. D 7 — E 6.
23) S. C 3 — B 5.	23) D. E 6 — G 8.
24) T. F 1 — F 2.	24) A 7 — A 6.
25) S. B 5 nimmt C 7.	25) T. A 8 — C 8.
26) S. C 7 — D 5	26) L. C 6 nimmt S. D 5.
27) E 4 nimmt L. D 5.	27) T. C 8 — C 7.

28) C 2 — C 4. 28) L. F 8 — E 7.
29) T. H4 — H5. 29) D. G 8 — E 8.

So lange hat Harrwitz — auch ein berühmter Schachspieler — sich gehalten, ohne mehr als einen Bauer zu verlieren. Jetzt aber thut Weiß einen Zug, dem nicht zu begegnen ist. Du erräthst, daß Weiß ein Opfer bringt — etwa T. H 5 nimmt H 7 †? Nein, noch nicht, erst muß ein Bauer geopfert werden.

30) C 4 — C 5. 30) T. C 7 nimmt C 5.

Warum nimmt nicht D 6 den Bauer?

Die Dame würde E 5 nehmen und den Thurm C 7 gewinnen.

31) T. H 5 nimmt H 7 †. 31) K. nimmt T.
32) D. E 2 — H 5 †. 32) K. H 7 — G 8.
33) S. F 5 nimmt L. E 7 †, den kein Thurm auf C 7 mehr deckt. 33) K. G 8 — G 7.
34) S. E 7 — F 5 †. 34) K. G 7 — G 8. ?
35) S. F 5 nimmt D 6. Aufgegeben.

Nicht alle Partien, die Morphy spielte, hat er gewonnen, und es folgen noch zwei, in denen der große Meister besiegt ward.

Sicilianische Eröffnung.

Weiß — Löwenthal.	Schwarz — P. Morphy.
1) E 2 — E 4.	1) C 7 — C 5.
2) D 2 — D 4.	2) C 5 nimmt D 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) E 7 — E 6.
4) S. F 3 nimmt D 4.	4) S. B 8 — C 6.
5) S. D 4 — B 5.	5) A 7 — A 6.
6) S. B 5 — D 6 †.	6) L. nimmt S. D 6.
7) D. nimmt L. D 6.	7) D. D 8 — E 7.
8) D. D 6 — G 3.	8) S. G 8 — F 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) D 7 — D 5.
10) E 4 — E 5.	10) S. F 6 — H 5.
11) D. G 3 — F 3.	11) G 7 — G 6.
12) G 2 — G 4.	12) S. C 6 nimmt E 5 ?.

13) D. F3 — E2. Schwarz muß einen der beiden Springer verlieren, bringt aber dieses Opfer, um eine bessere Stellung zu erlangen. 13) S. E5 nimmt G4.

14) D. nimmt S. G4.	14) E6 — E5.
15) D. G4 — A4 †.	15) L. C8 — D7.
16) D. A4 — B3.	16) D5 — D4.
17) D. B3 nimmt B7.	17) Rochirt.
18) S. C3 — D5.	18) D. E7 — D6.
19) L. F1 — G2.	19) E5 — E4.
20) C2 — C4.	20) F7 — F5.
21) D. B7 — B4.	21) D. D6 — E5.
22) D. B4 — E7.	22) L. D7 — E6.
23) D. E7 — C7.	23) D. E5 — G7.
24) D. nimmt D. G7 †.	24) S. H5 nimmt D.
25) S. D5 — B6.	25) T. A8 — B8.
26) C4 — C5.	26) S. G7 — H5.
27) B2 — B4.	27) K. G8 — F7.
28) Rochirt.	28) G6 — G5.
29) T. F1 — D1.	29) T. F8 — D8.
30) L. C1 nimmt G5.	30) T. D8 — G8.
31) H2 — H4.	31) T. G8 — G6.
32) T. D1 nimmt D4.	32) T. B8 — G8.?
33) S. B6 — D7.	33) T. G6 nimmt G5.
34) H4 nimmt T.	34) T. G8 nimmt G5.
35) K. G1 — H2.	35) S. H5 — F4.
36) L. G2 — F1.	36) T. G5 — H5 †
37) K. H2 — G3.	37) S. F4 — D5.?
38) F2 — F4.	38) E4 nimmt F3 en passant.
39) S. D7 — E5 †.	39) K. F7 — F6.
40) S. E5 nimmt F3.	40) T. H5 — H6.
41) T. A1 — E1.	41) T. H6 — G6 †.
42) K. G3 — F2.	42) S. D5 — C3.
43) L. F1 — D3.	43) L. E6 — D5.
44) L. D3 nimmt F5.	44) T. G6 — G7.
45) T. D4 — F4.	Aufgegeben.

Wenn der Schachkatechismus aus gutem Grunde nur die kürzesten der von Morphy gespielten Partien aufnahm, so sollst Du doch auch eine lange sehen, und zwar eine, die Morphy gegen den Meister verlor, den er für den stärksten Schachspieler welchen er in Europa gefunden, erklärt hat.

Evansgambit.

Weiß — P. Morphy.	Schwarz — Prof. A. Anderssen.
1) E2—E4.	1) E7—E5.
2) S.G1—F3.	2) S.B8—C6.
3) L. F1—C4.	3) L. F8—C5.
4) B2—B4.	4) L. nimmt B4.
5) C2—C3.	5) L. B4—A5.
6) D2—D4.	6) E5 nimmt D4.
7) Rochirt.	7) S.G8—F6.

Dies ist der beste Zug in diesem schwer zu vertheidigenden Spiel.

8) E4—E5.	8) D7—D5.
9) L. C4—B5.	9) S.F6—E4.
10) C3 nimmt D4.	10) Rochirt.
11) L. B5 nimmt S. C6.	11) B7 nimmt L.
12) D.D1—A4.	12) L. A5—B6.
13) D.A4 nimmt C6.	13) L. C8—G4.
14) L. C1—B2.	14) L. G4 nimmt S. F3.
15) G2 nimmt F3.	15) S.E4—G5.
16) S.B1—D2.	16) T. F8—E8.
17) K. G1—H1.	17) S.G5—H3.
18) F3—F4.	18) D.D8—H4.

Warum nimmt der S. nicht F4?

Damit der Thurm nicht auf G1 gehe.

19) D. C6 nimmt D5.	19) S. nimmt F2 †
20) K. H1—G1.	20) S.F2—D3.
21) L. B2—C3.	21) S.D3 nimmt F4.
22) D.D5—F3.	22) S.F4—H3 †.
23) K. G1—H1.	23) S.H3—G5.

24) D. F 3 — G 2.	24) T. A 8 — D 8.
25) T. F 1 — G 1.	25) H 7 — H 6.
26) T. A 1 — F 1.	26) D. H 4 — H 3
27) D. G 2 — C 6.	27) D. H 3 — D 7.
28) D. C 6 — G 2. ?	28) L. B 6 nimmt D 4.
29) L. C 3 nimmt L.	29) D. nimmt L. D 4. ?
30) S. D 2 — F 3. ?	30) D. D 4 — D 5.
31) H 2 — H 4.	31) S. G 5 — E 6.
32) D. G 2 — G 4.	32) D. D 5 — C 6.
33) T. G 1 — G 2.	33) T. D 8 — D 3.
34) D. G 4 — F 5.	34) T. E 8 — D 8.
35) D. F 5 — F 6. ?	35) D. C 6 — D 5.

Warum zieht die Dame auf D 5?

Damit Dame nicht verloren gehe durch T. G 2 nimmt G 7 †, S. nimmt Thurm, Dame F 6 nimmt D. C 6.

36) D. F 6 — F 5.	36) T. D 3 — D 1.
37) T. F 1 nimmt T. D 1.	37) D. nimmt T. D 1 †.
38) K. H 1 — H 2.	38) T. D 8 — D 3.
39) T. G 2 — F 2.	39) T. D 3 — E 3.
40) S. F 3 — D 2	40) T. E 3 — E 2.
41) D. F 5 nimmt F 7 †.	41) K. G 8 — H 8.
42) S. D 2 — E 4.	42) T. E 2 nimmt T. F 2 †.
43) S. E 4 nimmt T. F 2.	43) D. D 1 — D 5.
44) S. F 2 — G 4. ?	44) D. D 5 nimmt A 2 †.
45) K. H 2 — G 3.	45) D. A 2 — B 3 †.
46) K. G 3 — H 2.	46) D. B 3 — C 2 †.
47) K. H 2 — G 3.	47) D. C 2 — C 3 †.
48) K. G 3 — H 2.	48) D. C 3 — C 6.
49) H 4 — H 5.	49) A 7 — A 5.
50) S. G 4 — F 6.	50) G 7 nimmt S. F 6.
51) D. F 7 nimmt F 6 †.	51) K. H 8 — G 8.
52) D. F 6 — G 6 †.	52) K. G 8 — F 8.
53) D. G 6 nimmt H 6 †.	53) K. F 8 — E 8
54) D. H 6 — G 6 †.	54) K. E 8 — D 7.
55) H 5 — H 6.	55) D. C 6 — D 5.
56) H 6 — H 7.	56) D. D 5 nimmt E 5 †.

57) K. H2 — G1.	57) S. E6 — G5.
58) H7 — H8 Dame.	58) D. E5 nimmt H8.
59) D. G6 nimmt S. G5.	59) D. H8 — D4 †.
60) K. G1 — F1.	60) A5 — A4.
61) D. G5 — F5 †.	61) K. D7 — C6.
62) D. F5 — C8.	62) K. C6 — B5.
63) K. F1 — E1.	

Warum nimmt nicht die Dame den Bauer C7?

Weil die schwarze Dame auf C4 † bietet und den Damentausch bewirkt.

	63) C7 — C5.
64) D. C8 — B7 †.	64) K. B5 — C4.
65) D. B7 — F7 †.	65) K. C4 — C3.
66) D. F7 — F3 †.	66) D. D4 — D3.
67) D. F3 — F6 †.	67) K. C3 — B3.
68) D. F6 — B6 †.	68) K. B3 — C2.
69) D. B6 — A7.	69) D. D3 — C3 †.
70) K. E1 — E2.	70) A4 — A3.
71) D. A7 — A4 †.	71) K. C2 — B2.
72) D. E2 — B5 †.	72) D. C3 — B3.

Weiß giebt die Partie auf.

Diese Partie, die sieben Stunden lang dauerte, ward zu Paris am 20. December 1858 gespielt.

Zum Schluß noch eine Partie, die als etwas Ergötzliches vor Jahren in dem weltverbreiteten Blatte The Illustrated London News erschien. Dabei laß Dir erzählen: Ein Schachclub, den ein Pastor auf seinem Dorfe gegründet, hat die Ehre, von einem Baron besucht zu werden. Unglücklicher Weise ist der Müller Fauch, der stärkste Spieler, auf den Kornhandel, aber er wird erwartet. Unterdessen wüthet der Baron furchtbar im Schachclub, schlägt mit leichter Mühe den Schulmeister, den Richter, den Pastor, der, plötzlich abgerufen, die theure Heerde dem blutgierigen, nimmersatten Wolfe überlassen muß. Auf der Pfarre umarmt den traurigen Hirten ein alter Freund, der

Musikdirector Müller aus Wien, der soeben angekommen war. Kaum hört derselbe von der schrecklichen Niederlage, als er den abgelegten Staubmantel wieder anzieht und in den Schachclub eilt, um die Schmach zu rächen, die seinem Geburtsorte widerfahren. Eben macht der Baron die Bauern auf die hohe Bedeutung der Bauern aufmerksam, als er zu seiner Freude in dem Eintretenden, den er für den Müller hält, ein neues Schlachtopfer erblickt.

Der Baron: Ih, da kommt ja wol noch der Müller?

Der Musikdirector: Allerdings bin ich der Müller, der sich sehr freuen würde, wenn der Herr Baron die Güte hätten, auch mit ihm eine Partie zu spielen.

Der Baron: Ei, mit Vergnügen, mit Vergnügen! Es ist schön, daß Sie noch gekommen sind! Setzen Sie sich und ziehen Sie aus.

Die Partie, in welcher der Musikdirector durch sonderbare Züge den Baron auf's Eis zu führen suchte, ward von mancherlei Expectorationen begleitet.

Weiß — der Musikdirector.	Schwarz — der Baron.
1) S. B 1 — C 3.	
Hier lächelte der Baron.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	

Der Baron: Ei, was wollen Sie mit den Springern? Die werden von meinen Bauern angegriffen, zurückgedrängt und Ihr Spiel ist verloren, ehe Sie es denken. Erst mit den Bauern vor! — 2) D 7 — D 6.

Der Musikdirector: Ich dachte, ich könnte die Bauern immer noch ziehen.

3) D 2 — D 4.	3) S. B 8 — C 6.
4) D 4 — D 5.	

Der Baron: Das wäre ganz gut, wenn Sie nur diesen Bauer gehörig decken könnten; das geht aber nicht, weil — wie Sie bald sehen werden — Ihre Springer Ihnen im Wege stehen. — 4) S. C 6 — E 7.

5) E 2 — E 4.	5) F 7 — F 5.
6) L. C 1 — G 5.	

Der Baron: Das ist wieder ein schlechter Zug. Entweder müssen Sie den Laufer abtauschen, oder wieder zurückziehen. In beiden Fällen entfaltet sich mein Spiel zu Ihrem Nachtheile.

6) H7 — H6.

7) L. G5 — H4.

Der Baron: Auf diese Weise ist Ihr Laufer sogar verloren. Wollen Sie den Zug zurücknehmen?

Der Musikdirector: Ich nehme nie einen Zug zurück.

Der Baron: Das klingt stolz, aber doch schön!

7) G7 — G5.

8) S. F3 nimmt E5.

Der Baron: Merkwürdiger Zufall! Wissen Sie, daß ich in drei Zügen Matt bin, wenn ich jetzt den Laufer nehme?

Der Musikdirector: O ja, ich brauche nur mit der Königin auf H5 † zu bieten.

Der Baron: Da spielen Sie doch nicht so ganz schlecht als ich anfangs dachte. Uebrigens hilft der Zug gar nichts und Ihre Partie ist unrettbar verloren. Ich nehme natürlich den Springer.

8) D6 nimmt S. E5.

9) D. D1 — H5 †. 9) K. E8 — D7.

10) L. H4 nimmt G5.

Der Baron: Ja, wenn man gleich zugriffe.

10) L. F8 — G7.

11) L. F1 — B5 †. 11) K. D7 — D6.

12) L. G5 — E3.

Der Baron: Noch weiter zurück mit dem Laufer!

12) F5 — F4.

13) L. E3 nimmt F4.

Der Baron: Wer wird seine Offiziere so verschleudern!

13) E5 nimmt L. F4.

14) E4 — E5 †.

Der Baron (nachdem er sich lange besonnen): Merkwürdiger Zufall: Ich darf den Bauer nicht mit dem Laufer wiedernehmen. Soll ich es Ihnen erklären? Sie würden mit dem S. auf E4 † bieten; ich müßte D5 nehmen, worauf

Sie mit dem Thurm † bieten und meine Königin gewinnen würden. Ich ziehe aber mit dem Könige und bin aus aller Gefahr.

	14) K. D 6 — C 5.
15) S. C 3 — A 4 †.	15) K. nimmt L. B 5.
16) D. H 5 — E 2 †.	

Der Baron (nachdem er lange nachgesonnen): Sie werden sich doch nicht einbilden, mich hier Matt zu machen? Sie werden bald ausgetobt haben. Ich kann sehr gut auf A 5 gehen, doch ohne Gefahr auch nehmen. 16) K. nimmt S. A 4.

17) D. E 2 — C 4 †.	17) K. A 4 — A 5.
18) B 2 — B 4 †.	18) K. A 5 — A 4.
19) D. C 4 — B 3 †.	19) K. A 4 — B 5.
20) A 2 — A 4 †.	20) K. B 5 — B 6.
21) A 4 — A 5 †.	21) K. B 6 — B 5.
22) C 2 — C 4 †.	22) K. B 5 — A 6.
23) B 4 — B 5 † und Matt.	

Der Baron: Ich bin froh, daß das Spiel aus ist, denn ich habe rasenden Kopfschmerz.

Diese Partie ist übrigens eine alte. Der alte Unteroffizier ist auch ihr Verfasser: sie erschien in seinem „Rollendorfer Schachclub". Diese Novelle befindet sich in seinem Schachalmanach, erschienen 1846 bei J. J. Weber in Leipzig.

Was soll Dich der Baron lehren?

Nie soll man seinen Gegner für zu gering ansehen, und nie sage der Schachspieler, wahr oder nicht wahr, er habe Kopfschmerz.

Anhang.

I. Uebersicht der gebräuchlichsten Spieleröffnungen.

Es kann sich hier nur darum handeln, dem Anfänger die üblichen Benennungen der verschiedenen Spielanfänge nebst den charakteristischen Zügen derselben übersichtlich vorzulegen. Ein näheres, prüfendes Eingehen in die einzelnen Varianten nebst ihren Verzweigungen muß den größeren Lehrbüchern vorbehalten bleiben und würde schon um deswillen nicht zweckentsprechend sein, weil ein eigentliches, tieferes Verständniß nur durch längeres Studium und Vergleichung der jeweiligen Zeitirrthümer gewonnen werden kann, die Theorie der Eröffnungen aber in beständiger Umbildung und Fortentwicklung begriffen ist.

Aus der Eröffnung der Königsbauern Weiß: 1) E 2 — E 4 und Schwarz: 1) E 7 — E 5 entstehen folgende Spiele:

a) das Königsspringerspiel 2) S. G 1 — F 3.
b) das Lauferspiel 2) L. F 1 — C 4.
c) das Damenspringerspiel 2) S. B 1 — C 3.
d) das Mittelgambit 2) D 2 — D 4 und
e) f) das Springer- und das Laufergambit 2) F 2 — F 4.

a) Das Königsspringerspiel.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3	

wird von Schwarz vertheidigt durch 2) S.B 8 — C 6, 2) S.G 8 — F 6, 2) D 7 — D 6 oder 2) D 7 — D 5. Hieraus ergeben sich nun folgende Eröffnungen:

1. Spanische Partie, Spiel des Ruy Lopez.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S.G 1 — F 3.	2) S.B 8 — C 6.
3) L. F 1 — B 5.	

Die älteste Vertheidigung durch 3) S.G 8 — E 7 wird jetzt nur selten angewendet; am häufigsten geschieht

	3) S.G 8 — F 6.
4) D 2 — D 3 oder	
4) D 2 — D 4 oder	
4) Rochirt.	
	und 3) A 7 — A 6.
4) L. B 5 — A 4.	4) S.G 8 — F 6.
5) D 2 — D 3 oder	
5) D 2 — D 4 oder	
5) Rochirt.	

2. Italienische Partie.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S.G 1 — F 3.	2) S.B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.

a) Evansgambit.

4) B 2 — B 4.	4) L. C 5 — B 4:
5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — A 5.
6) Rochirt (oder)	6) S.G 8 — F 6.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 — D 4:
7) Rochirt.	7) S.G 8 — F 6 oder
	7) D 4 — C 3:

Das letzte Spiel 7) D 4 — C 3: giebt die sogenannte „compromittirte Vertheidigung“ des Evansgambits; oder

	7) D 7 — D 6.

Die gewöhnlichste Vertheidigung aber ist:

4) B 2 — B 4.	4) L. C 5 — B 4:

5) C 2 — C 3.	5) L. B 4 — C 5.
6) D 2 — D 4.	6) E 5 — D 4:
7) C 3 — D 4:	7) L. A 5 — B 6.
8) Rochirt.	8) D 7 — D 6,

worauf Weiß den Angriff fortſetzt mit 9) S. B 1 — C 3 oder 9) D 4 — D 5 oder 9) L. C 1 — B 2.

Hierüber ſind noch anzuführen:

aa) das abgelehnte Evansgambit.

4) B 2 — B 4.	4) L. C 5 — B 6.

bb) das Mittelgambit gegen Evansgambit.

4) B 2 — B 4.	4) D 7 — D 5.

b) Giuoco piano.

4) C 2 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 4 oder	
5) Rochirt oder	
5) D 2 — D 3.	

c) Fortſetzung durch Rochade.

4) Rochirt.	4) S. G 8 — F 6 oder
	4) D 7 — D 6.

d) Fortſetzung durch 4) D 2 — D 3.

3. Ungariſche Partie.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — E 7.

Dieſes Spiel kommt ſelten vor; es hat ſeinen Namen von einer im Jahre 1842 zwiſchen Paris und Peſt geſpielten Correſpondenzpartie.

4. Zweiſpringerſpiel im Nachzug.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.

Hierauf geschieht:

4) S. F 3 — G 5.	4) D 7 — D 5.
5) E 4 — D 5:	5) S. C 6 — A 5.
6) L. C 4 — B 5 † oder	
6) D 2 — D 3.	

5. Schottisches Gambit.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 — D 4:
4) L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — B 4 †.
5) C 2 — C 3.	5) D 4 — C 3:
6) Rochirt.	6) C 3 — B 2:

Dies ist die „compromittirte Vertheidigung" des Schottischen Gambits.

	4) L. F 8 — C 5.
5) C 2 — C 3 oder	
5) S. F 3 — G 5.	

Eine zweite Fortsetzung erfolgt durch:

4) S. F 3 — D 4:	4) D. D 8 — H 4 oder
	4) L. F 8 — C 5.

6. Russische Partie, Petroff's Spiel.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6,

wonach meistens geschieht:

3) S. F 3 — E 5:	3) D 7 — D 6.

7. Philidor's Spiel.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.

8. Mittelgambit gegen Königsspringer.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 5.

b) Das Läuferspiel.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	

Sonst sehr häufig, jetzt nur selten gespielt

c) Das Damenspringerspiel.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. B 1 — C 3.	

Auch Wiener Partie oder Hampe's Spiel genannt.

d) Das Mittelgambit.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) D 2 — D 4.	

e) Das Springergambit.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 — F 4:
3) S. G 1 — F 3.	

Hieraus bilden sich folgende besondere Arten des Springergambits.

1. Das Kieseritzkygambit.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 — F 4:
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) H 2 — H 4.	4) G 5 — G 4.
5) S. F 3 — E 5.	5) H 7 — H 5 oder
	5) S. G 8 — F 6 oder
	5) L. F 8 — G 7.

2. Allgaiergambit.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 — F 4:
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) H 2 — H 4.	4) G 5 — G 4.
5) S. F 3 — G 5.	

3. Gewöhnliches Springergambit, Philidor's Vertheidigung.

1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) F2 — F4.	2) E5 — F4:
3) S. G1 — F3.	3) G7 — G5.
4) L. F1 — C4.	4) L. F8 — G7.

4. Muziogambit (neuestens auch Poleriogambit genannt).

1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) F2 — F4.	2) E5 — F4:
3) S. G1 — F3.	3) G7 — G5.
4) L. F1 — C4.	4) G5 — G4.
5) Rochirt.	5) G4 — F3:

Hierauf folgt:

6) D. D1 — F3:	6) D. D8 — F6.

Dies ist L. Paulsen's Vertheidigung; oder

6) L. F8 — H6 oder

6) D. D8 — E7.

Zusatz.

(Nur der Vollständigkeit der Namen wegen; die Spiele selbst sind veraltet und außer Gebrauch.)

5. Salviogambit.

1) E2 — E4.	1) E7 — E5.
2) F2 — F4.	2) E5 — F4:
3) S. G1 — F3.	3) G7 — G5.
4) L. F1 — C4.	4) G5 — G4
5) S. F3 — E5.	5) D. D8 — H4 †.
6) K. E1 — F1.	6) S. G8 — H6.

6. Cochranegambit.

Dasselbe entsteht, wenn im vorher aufgeführten Spiele Schwarz statt 6) S. G8 — H6 6) F4 — F3 zieht.

7. Cunninghamgambit.

1) E2—E4. 1) E7—E5.
2) F2—F4. 2) E5—F4:
3) S. G1—F3. 3) L. F8—E7.
4) L. F1—C4. 4) L. E7—H4 †.
5) K. E1—F1.

f) Das Laufergambit.

1) E2—E4: 1) E7—E5.
2) F2—F4. 2) E5—F4:
3) L. F1—C4.

Hiernach geschieht

3) D. D8—H4 †,

die sogenannte „classische Vertheidigung", oder

3) F7—F5,

ein Gegengambit, oder 3) B7—B5,

ein Flügelgambit, sonst auch Bryangambit genannt, oder

3) D7—D5,

als „Mittelgambit gegen Laufergambit" bezeichnet.

Wird das Gambit vom Gegner nicht angenommen, so entsteht entweder

1. Das abgelehnte Königsgambit.

1) E2—E4. 1) E7—E5.
2) F2—F4. 2) L. F8—C5,

oder

2. Mittelgambit gegen Königsgambit.

1) E2—E4. 1) E7—E5.
2) F2—F4. 2) D7—D5.

Hierauf kann Falkbeer's Vertheidigung folgen

3) E4—D5: 3) E5—E4.

Die bis hier aufgeführten Spiele sind aus der Eröffnung der Königsbauern 1) E 2 — E 4 und 1) E 7 — E 5 hervorgegangen. Es erübrigt noch, diejenigen Spiele anzuführen, die aus einem andern Einleitungszug entstehen.

1. Französische Eröffnung.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 6.

Hier zieht Schwarz den Bauer nur Einen Schritt.

2. Damenbauer gegen Königsbauer.

1) E 2 — E 4. 1) D 7 — D 5.

3. Sicilianische Eröffnung.

1) E 2 — E 4. 1) C 7 — C 5.

4. Fianchetto.

Nach 1) E 2 — E 4 zieht Schwarz einen Flügelbauer, entweder den der Dame 1) B 7 — B 6, oder den des Königs 1) G 7 — G 6.

5. Damengambit.

1) D 2 — D 4. 1) D 7 — D 5.
2) C 2 — C 4.

6. Holländische Eröffnung.

1) D 2 — D 4. 1) F 7 — F 5.

Schließlich sind noch zu erwähnen: 1) F 2 — F 4 und 1) C 2 — C 4. Letztere Eröffnung wird neuestens die englische Partie genannt.

Zum Schluß glauben wir zahlreichen Schachfreunden einen willkommenen Dienst zu erweisen durch Mittheilung der Statuten und Spielgesetze der Leipziger Schachgesellschaft „Augustea" (gegründet am 6. November 1848). Dieselben sind bereits von vielen deutschen Schachgesellschaften angenommen worden und dürften sich deßhalb namentlich den neu zu gründenden Schachclubs zur Beachtung empfehlen.

II. Statuten der Leipziger Schachgesellschaft „Augustea".

---

§ 1. Zweck der Gesellschaft.

Die Gesellschaft hat den Zweck, Schachfreunden einen Vereinigungspunkt und die Gelegenheit zu praktischer und theoretischer Ausbildung im Schachspiele zu bieten.

§ 2. Von der Mitgliedschaft und den Rechten der Mitglieder.

Die Mitgliedschaft wird durch Aufnahme erworben und geht durch Austritt, — welcher gleich dem Gesuche um Aufnahme schriftlich zu erklären ist, — oder durch Ausschluß verloren.

Die Mitglieder sind entweder ordentliche oder Ehrenmitglieder.

Nur die ersteren sind stimmberechtigt und zu Aemtern wählbar; auch steht nur ihnen das Miteigenthum am Gesellschaftsvermögen zu.

§ 3. Von den Vereinsmitteln.

Die Ausgaben der Gesellschaft werden aus der Vereinscasse bestritten, in welche jedes ordentliche Mitglied einen Jahresbeitrag von zwei Thalern in vierteljährlichen Pränumerationen und überdies bei seiner Aufnahme ein Eintrittsgeld von einem Thaler zu entrichten hat.

§ 4. Von dem Vorstande und der Dauer seiner Amtsführung.

Die Leitung der Angelegenheiten der Gesellschaft liegt in der Hand eines aus

1. einem Präsidenten,
2. einem Vicepräsidenten,
3. einem Secretär und
4. einem Cassirer

bestehenden Directorii, welches im December jeden Jahres auf das folgende Jahr gewählt wird und sein Amt mit dem ersten Januar antritt.

§ 5. Von den Rechten und Obliegenheiten des Vorstandes.

Das Directorium hat die Beschlüsse der Gesellschaft auszuführen, im Uebrigen, ohne dazu einer besonderen Ermächtigung zu bedürfen kraft seines Amts unter Aufwendung der erforderlichen Mittel aus der Vereinscasse nach Vorschrift und im Geiste der Statuten alles dasjenige anzuordnen und zu vollziehen, was zur Erreichung des Gesellschaftszweckes dient.

Insbesondere liegt dem Präsidenten oder dessen Stellvertreter die Berufung und Leitung der Generalversammlungen, sowie die Erlassung der Abstimmungs-Circuläre, dem Secretär dagegen die Beaufsichtigung des Inventarii und die Führung der Correspondenz, der Protocolle, sowie überhaupt der Gesellschaftsacten ob; der Cassirer endlich hat über Einnahme und Ausgabe jährlich Rechnung abzulegen, zu deren Prüfung und Justification von der Gesellschaft zwei Revisoren zu ernennen sind.

Das Directorium ist ermächtigt, in einzelnen Fällen das Eintrittsgeld oder die Beitragspflicht zu erlassen.

§ 6. Von den Beschlüssen, welche der Gesellschaft vorbehalten sind.

In allen wichtigeren Angelegenheiten und namentlich wenn

a) über Aufnahme neuer,
b) über Ausschließung alter Mitglieder,

c) über Ausschreibung außerordentlicher Cassenbeiträge und
d) über Auslegung oder Abänderung der Statuten entschieden werden soll, oder endlich
e) auf schriftlichen Antrag von mindestens fünf Mitgliedern

hat das Directorium einen Gesellschaftsbeschluß einzuholen.

§ 7. Modalität der Gesellschaftsbeschlüsse.

Zur Einholung eines Gesellschaftsbeschlusses ist entweder

a) Circulär an die in Leipzig anwesenden Mitglieder zu erlassen oder
b) eine Generalversammlung durch den Localanzeiger unter Angabe des Gegenstandes der Tagesordnung einzuberufen.

Bei der Abstimmung entscheidet die Majorität von zwei Drittheilen und zwar im Falle sub a) Derjenigen, welchen das Circulär insinuirt worden ist, und im Falle sub b) der in der Generalversammlung Erschienenen.

Ergiebt die erste Abstimmung kein Resultat, so ist eine nochmalige in der einen oder andern Weise zu veranstalten, bei welcher einfache Stimmenmehrheit entscheidet und, falls die Stimmen stehen, die des Präsidenten oder seines Stellvertreters den Ausschlag giebt.

§ 8. Von den Bedingungen der Aufnahme.

Der Abstimmung über die nach § 2 schriftlich nachzusuchende Aufnahme zum ordentlichen Mitgliede hat der im Laufe eines Monats wiederholte Besuch der Versammlungen und der Anschlag des Namens und Standes des Angemeldeten im Gesellschaftslocale in drei auf einander folgenden Versammlungen vorauszugehen.

In besonderen Fällen kann jedoch bei Stimmeneinheit der auf die Convocation zur Berathung Erschienenen von den hier vorgeschriebenen Formalitäten abgesehen und zur sofortigen Abstimmung verschritten werden.

§ 9. Von den Bedingungen der Auflösung.

Zur Gültigkeit eines Beschlusses über Auflösung der Gesellschaft ist Stimmeneinheit sämmtlicher ordentlicher Mitglieder erforderlich.

Spielgesetze.

§ 1. Im Allgemeinen gelten die gewöhnlichen Spielregeln, für Fälle jedoch, die nicht unbedingt feststehen, treten, wenn keine besonderen Verabredungen getroffen sind, nachstehende Bestimmungen ein:

§ 2. Der Anzug und die Farbe der Steine wechselt; beim ersten Spiele entscheidet das Loos.

§ 3. Kein Zug darf zurückgenommen werden. Ein ohne die vorgängige Aeußerung „j'adoube" oder „ich stelle zurecht" angerührter Stein muß gezogen, beziehentlich genommen werden, dafern solches nach den Spielregeln überhaupt möglich ist.

§ 4. Ein Zug ist geschehen, wenn der Stein auf ein anderes Feld gebracht und losgelassen worden ist.

§ 5. Es wird nur mit einem Stein angezogen.

§ 6. Jeder Bauer kann von seiner ursprünglichen Stelle aus um zwei Felder vorrücken, auch wenn er dabei an einem feindlichen Bauer vorüber ginge. In letzterem Falle kann ihn derselbe beim nächsten Zuge, nachher jedoch nicht mehr, nehmen, dergestalt, daß er sich auf die Stelle setzt, wo der passirende Bauer gestanden haben würde, hätte er nur einen Schritt gethan.

§ 7. Ein in das achte Feld rückender Bauer wird nach freier Wahl des Spielenden und ohne alle Rücksicht auf die noch vorhandenen Figuren entweder zur Dame, oder zum Thurm, Läufer oder Springer, und wirkt in dieser Eigenschaft sogleich mit.

§ 8. Das Rochiren gilt für einen Zug.

§ 9. Es wird deutsch rochirt.

§ 10. Rochirt kann nur werden, wenn a) weder König noch Thurm vorher schon gezogen haben; b) der König nicht im Schach steht; c) der König kein im Schach stehendes Feld zu passiren hat, auch nicht auf ein solches durch das Rochiren zu stehen käme; d) keine Figur zwischen König und Thurm steht.

§ 11. Patt wird dem Remis gleich geachtet.

§ 12. Roi depouillé kann mattgesetzt werden und ist alsdann die Partie wie bei jedem anderen Matt ganz verloren.

§ 13. Wird der König fortwährend im Schach gehalten, so ist das Spiel remis.

§ 14. Ein Versehen hinsichtlich der Stellung des Bretes macht das Spiel null und nichtig.

§ 15. Fehler in Gang und Stellung der Figuren machen, wenn sich die Spieler über die frühere Stellung nicht einigen können, das Spiel ungültig.

§ 16. Der Dame braucht nicht Gardez geboten zu werden, weder wenn man sie angreift, noch wenn sie sich selbst en prise stellt.

§ 17. Sowohl bei Beginn der Partie, als auch später kann das Anverlangen gestellt werden, daß der Gegner für die Folge zu vier aufeinanderfolgenden Zügen nicht mehr als eine Stunde Zeit verwende.

§ 18. Bei Beginn einer Sitzung ist auf Verlangen eines Spielenden über den Zeitpunkt, bis zu welchem gespielt werden soll, Vereinbarung zu treffen und braucht auf eine kürzere Dauer als die Zeit von zwei und einer halben Stunde nicht eingegangen zu werden.

§ 19. Beim Abbruch hat derjenige, welcher in der betreffenden Sitzung angezogen hat, den letzten Zug zu machen und

befreit ihn die etwaige Verabredung über die Dauer der Sitzung von dieser Verbindlichkeit nicht.

§ 20. Wer durch zu langsames Spielen, oder durch vorzeitigen Abbruch den in §§ 17, 18 und 19 ersichtlichen Bestimmungen zuwider handelt, hat die Partie verloren.

§ 21. Differenzen über eine Partie sind in erster Instanz durch das Directorium, in zweiter Instanz durch die Gesellschaft zu entscheiden.

Druck von J. J. Weber in Leipzig.



Im Verlage des Unterzeichneten sind erschienen und durch alle Buchhandlungen zu beziehen:

Illustrirte Katechismen.

Belehrungen aus dem Gebiete der Wissenschaften, Künste und Gewerbe.

Ackerbau. Zweite Auflage. — **Katechismus des praktischen Ackerbaues.** Von Dr. Wilh. Hamm. Zweite, gänzlich umgearbeitete, bedeutend vermehrte Aufl. Mit 100 in den Text gedr. Abbild. Mk. 1. 50

Ackerbauchemie. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Ackerbauchemie,** der Bodenkunde und Düngerlehre. Von Dr. Wilh. Hamm. Fünfte, gänzlich umgearbeitete, bedeutend vermehrte Auflage. Mit 45 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Aesthetik. — **Katechismus der Aesthetik.** Belehrungen über die Wissenschaft vom Schönen und der Kunst. Von Robert Prölß. Mk. 2. 50

Algebra. Zweite Auflage. — **Katechismus der Algebra, oder die Grundlehren** der allgemeinen Arithmetik. Von Friedr. Herrmann. Zweite Auflage, vermehrt und verbessert von K. F. Heym. Mit 8 in den Text gedruckten Figuren und vielen Uebungsbeispielen. Mk. 1. 50.

Arithmetik. Zweite Auflage. — **Katechismus der praktischen Arithmetik.** Kurzgefaßtes Lehrbuch der Rechenkunst für Lehrende und Lernende. Von E. Schick. Zweite, umgearbeitete und vermehrte Auflage, bearbeitet von Max Meyer. Mk. 2

Astronomie. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Astronomie.** Belehrungen über den gestirnten Himmel, die Erde und den Kalender. Von Dr. G. A. Jahn. Fünfte, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Dr. Adolph Drechsler. Mit einer Sternkarte und 72 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 50

Auswanderung. Fünfte Auflage. — **Compaß für Auswanderer nach** Ungarn, Algerien, den Capcolonien, nach Australien, den süd- und mittelamerikanischen Staaten, den Vereinigten Staaten von Nordamerika und Canada. Von Eduard Pelz. Mit 4 Karten und 1 Abbildung. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mk. 1

Baustyle. Sechste Auflage. — **Katechismus der Baustyle, oder Lehre** der architektonischen Stylarten von den ältesten Zeiten bis auf die Gegenwart. Von Dr. Ed. Freiherrn von Sacken. Sechste, verbesserte Auflage. Mit einem Verzeichniß von Kunstausdrücken und vielen in den Text gedruckten Abbildungen. [Unter der Presse.

Bibliothekenlehre. Dritte Auflage. — **Katechismus der Bibliothekenlehre.** Anleitung zur Einrichtung und Verwaltung von Bibliotheken. Von Dr. Jul. Petzholdt. Dritte, verbesserte Auflage. Mit 17 in den Text gedruckten Abbildungen und 15 Schrifttafeln. Mk. 2

Bienenkunde. Zweite Auflage. — **Katechismus der Bienenkunde** und Bienenzucht. Von G. Kirsten. Zweite, verbesserte Auflage. Mit 47 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1

Bleicherei, Färberei und Zeugdruck. — **Katechismus der Bleicherei,** Färberei und des Zeugdrucks, oder Lehre von der chemischen Bearbeitung der Gespinnstfasern. Von Herm. Grothe. Mit 44 in den Text gedruckten Abbildungen und zwei Tafeln Zeugproben. Mk. 1. 50

Börsengeschäft. Zweite Auflage. — **Katechismus des Börsengeschäfts,** des Fonds- und Actienhandels. Von Hermann Hirschbach. Zweite, gänzlich umgearbeitete Auflage. Mk. 1. 50

Botanik. — **Katechismus der Botanik. Von Prof. Dr. Ernst** Hallier. Mit 95 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Botanik, landwirthschaftliche. Zweite Auflage. — **Katechismus der landwirthschaftlichen** Botanik. Von Carl Müller. Zweite, vollständig umgearbeitete Auflage von R. Herrmann. Mit 4 Tafeln und 48 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 50

Buchdruckerkunst. Vierte Auflage. — **Katechismus der Buchdruckerkunst** und der verwandten Geschäftszweige. Von C. A. Franke. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Abbildungen und Tafeln. [Unter der Presse.

Buchführung. Zweite Auflage. — **Katechismus der kaufmännischen Buchführung.** Zweite Auflage, ganz neu bearbeitet von Oskar Klemich. Mit 7 in den Text gedr. Abbild. u. 3 Wechselformularen. Mk. 2

Buchführung, landwirthschaftliche. — **Katechismus der landwirthschaftlichen Buchführung.** Von Prof. E. Birnbaum. Mk. 2

Chemie. Vierte Auflage. — **Katechismus der Chemie. Von Prof.** Dr. H. Hirzel. Vierte, vermehrte Auflage. Mit 31 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Compositionslehre. Dritte Auflage. — **Katechismus der Compositionslehre.** Von Prof. J. C. Lobe. Dritte, verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Musikbeispielen. Mk. 1. 50

Culturgeschichte. — **Katechismus der Culturgeschichte. Von J. J.** Honegger. [Unter der Presse.

Drainage. Zweite Auflage. — **Katechismus der Drainirung oder** der Entwässerung des Bodens durch unterirdische Abzüge. Von Dr. W. Hamm. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 78 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1

Dramaturgie. — **Katechismus der Dramaturgie. Von Robert** Prölß. Mk. 2. 50

Droguenkunde. — **Katechismus der Droguenkunde.** Von Dr. G. Heppe. [Unter der Presse.

Einjährig-Freiwillige. Zweite Ausgabe. — **Katechismus für den Einjährig-Freiwilligen.** Von M. von Süßmilch, gen. Hörnig. Zweite, durchgesehene Ausgabe. Mit 52 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2. 50

Feldmeßkunst. Dritte Auflage. — **Katechismus der Feldmeßkunst mit** Kette, Winkelspiegel und Meßtisch. Von Fr. Herrmann. Dritte, verbesserte, nach dem metrischen Systeme bearbeitete Auflage. Mit 92 in den Text gedruckten Figuren und einer Flurkarte. Mk. 1. 20

Finanzwissenschaft. Zweite Auflage. — **Katechismus der Finanzwissenschaft** oder die Kenntniß der Grundbegriffe und Hauptlehren der Verwaltung der Staatseinkünfte. Von A. Bischof. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mk. 1

Flachsbau. — **Katechismus des Flachsbaues und der Flachsbereitung.** Von C. Sonntag. Mit 12 in den Text gedr. Abbild. Mk. 1

Forstbotanik. Dritte Auflage. — **Katechismus der Forstbotanik. Von** H. Fischbach. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 77 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Galvanoplastik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Galvanoplastik.** Ein Handbuch für das Selbststudium und den Gebrauch in der Werkstatt. Von Dr. G. Seelhorst. Zweite, vollständig umgearbeitete Aufl. Mit Titelbild und 40 in den Text gedr. Abbild. Mk. 1. 50.

Gedächtnißkunst. Vierte Auflage. — **Katechismus der Gedächtnißkunst** oder Mnemotechnik. Von Hermann Kothe. Vierte, von J. B. Montag sehr verbesserte und vermehrte Auflage. Mk. 1. 20

Geographie. Dritte Auflage. — **Katechismus der Geographie.** Von Dr. K. Vogel. Dritte, von Dr. O. Delitsch besorgte Auflage. Mit 24 in den Text gedruckten Karten und Abbild. Mk. 1. 20

Geographie, mathematische. — **Katechismus der mathematischen** Geographie. Von Dr. Ad. Drechsler. [Unter der Presse.

Geologie. Dritte Auflage. — **Katechismus der Geologie, oder Lehre vom** inneren Bau der festen Erdkruste und von deren Bildungsweise. Von Prof. Bernhard v. Cotta. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 50 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 50

Geometrie. Zweite Auflage. — **Katechismus der ebenen und räumlichen** Geometrie. Von Prof. Dr. K. Ed. Zetzsche. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 209 in den Text gedruckten Figuren und 2 Tabellen zur Maßverwandlung. Mk. 2

Gesangskunst. Dritte Auflage. — **Katechismus der Gesangskunst.** Von F. Sieber. Dritte, verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Notenbeispielen. Mk. 1. 50

Geschichte s. Weltgeschichte.

Geschichte, deutsche. — **Katechismus der deutschen Geschichte.** Von Dr. Wilh. Kentzler. Mk. 2. 50

Gesundheitslehre s. Makrobiotik.

Graph. Künste. — **Katechismus der Graph. Künste.** [In Vorbereitung.

Handelsrecht. — **Katechismus des deutschen Handelsrechts, nach** dem Allgemeinen Deutschen Handelsgesetzbuche. Von Robert Fischer. Mk. 1. 25

Handelswissenschaft. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Handels**wissenschaft. Von K. Arenz. Fünfte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mk. 1. 50

Heraldik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Heraldik. Grundzüge der** Wappenkunde. Von Dr. Ed. Freih. v. Sacken. Zweite, vermehrte u. verbesserte Auflage. Mit 202 in den Text gedr. Abbild. Mk. 1. 50

Hufbeschlag. Zweite Auflage. — **Katechismus des Hufbeschlages. Zum** Selbstunterricht für Jedermann. Von E. Th. Walther. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 67 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Hüttenkunde. — **Katechismus der allgemeinen Hüttenkunde. Von Dr.** E. F. Dürre. Mit 209 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 4

Kalenderkunde. — **Katechismus der Kalenderkunde. Belehrungen** über Zeitrechnung, Kalenderwesen und Feste. Von O. Freih. v. Reinsberg-Düringsfeld. Mit 2 in den Text gedruckten Tafeln. Mk. 1

Kindergärtnerei. Zweite Auflage. — **Katechismus der praktischen Kindergärtnerei.** Von Fr. Seidel. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 35 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Kunstgeschichte. — **Katechismus der Geschichte der bildenden** Künste. [In Vorbereitung.

Literaturgeschichte. Zweite Auflage. — **Katechismus der allgemeinen** Literaturgeschichte. Von Dr. Ad. Stern. Zweite, durchgesehene Auflage. Mk. 2. 40

Literaturgeschichte, deutsche. Fünfte Auflage. — **Katechismus der** deutschen Literaturgeschichte. Von Schulrath Dr. Paul Möbius. Fünfte, vervollständigte Auflage. Mk. 1. 50

Makrobiotik. Dritte Auflage. — **Katechismus der Makrobiotik,** oder der Lehre, gesund und lange zu leben. Von Dr. med. H. Klencke. Dritte, durchgearbeitete und vermehrte Auflage. Mit 63 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Mechanik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Mechanik. Von** Ph. Huber. Zweite, verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Figuren. [Unter der Presse.

Meteorologie. Zweite Auflage. — **Katechismus der Meteorologie.** Von Heinr. Gretschel. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 53 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 50

Mikroskopie. — **Katechismus der Mikroskopie.** [In Vorbereitung.

Mineralogie. Dritte Auflage. — **Katechismus der Mineralogie. Von** Prof. Dr. G. Leonhard. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 150 in den Text gedr. Abbildungen. Mk. 1. 20

Mnemotechnik s. Gedächtnißkunst.

Münz-, Maß- und Gewichtskunde. — **Katechismus der Münz-, Maß-** und Gewichtskunde. Von Prof. W. Treuber. Mit vielen in den Text gedruckten Figuren. [In Vorbereitung.

Musik. Neunzehnte Auflage. — **Katechismus der Musik. Erläuterung** der Begriffe und Grundsätze der allgemeinen Musiklehre. Von Prof. J. C. Lobe. Neunzehnte Auflage. Mk. 1. 20

Musikgeschichte. — **Katechismus der Musikgeschichte. Von R. Musiol.** Mit 14 in den Text gedr. Abbild. u. 34 Notenbeispielen. Mk. 2

Musikinstrumente. Dritte Auflage. — **Katechismus der Musikinstrumente** oder Belehrung über Gestalt, Tonumfang, Notirungsweise, Klang, Wirkung, Orchester- und Sologebrauch der verbreitetsten musikalischen Instrumente. Von F. L. Schubert. Dritte, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von J. C. Lobe. Mit 62 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Mythologie. Vierte Auflage. — **Katechismus der Mythologie aller** Culturvölker. Von Prof. Dr. Johannes Minckwitz. Vierte Auflage. Mit 72 in den Text gedruckten Abbild. [Unter der Presse.

Naturlehre. Dritte Auflage. — **Katechismus der Naturlehre, oder** Erklärung der wichtigsten physikalischen und chemischen Erscheinungen des täglichen Lebens. Nach dem Englischen des Dr. C. E. Brewer. Dritte, von Heinrich Gretschel umgearbeitete Auflage. Mit 55 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Nivellirkunst. Zweite Auflage. — **Katechismus der Nivellirkunst. Mit** besonderer Rücksicht auf praktische Anwendung bei Erdarbeiten, Bewässerungen, Drainiren, Wiesen- und Wegebau &c. Von Fr. Herrmann. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 56 in den Text gedruckten Figuren. Mk. 1. 20

Nutzgärtnerei. Dritte Auflage. — **Katechismus der Nutzgärtnerei,** oder Grundzüge des Gemüse- und Obstbaues. Von Hermann Jäger. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 48 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Orgel. Zweite Auflage. — **Katechismus der Orgel. Erklärung ihrer** Structur, besonders in Beziehung auf technische Behandlung beim Spiel. Von Prof. E. F. Richter. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 25 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Ornamentik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Ornamentik, oder** Leitfaden über die Geschichte, Entwickelung und die charakteristischen Formen der bedeutendsten Verzierungsstyle aller Zeiten. Von F. Kanitz. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 130 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Orthographie. Vierte Auflage. — **Katechismus der deutschen Orthographie.** Von Dr. D. Sanders. Vierte, verbesserte Auflage. Mk. 1. 50

Philosophie. — Katechismus der Philosophie. Von J. H. v. Kirchmann. 2 Mk.

——— — **Katechismus der Geschichte der Philosophie von Thales** bis zur Gegenwart. Von Dr. Friedr. Kirchner. Mk. 2. 50

Photographie. Dritte Auflage. — **Katechismus der Photographie,** oder Anleitung zur Erzeugung photographischer Bilder. Von Dr. J. Schnauß. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 30 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 50

Phrenologie. Sechste Auflage. — **Katechismus der Phrenologie. Von** Dr. G. Scheve. Sechste, verbesserte Auflage. Mit einem Titelbild und 18 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Physik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Physik. Von Heinrich** Gretschel. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 132 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Poetik. Zweite Auflage. — **Katechismus der deutschen Poetik. Von Prof.** Dr. J. Minckwitz. Zweite, verm. u. verbesserte Aufl. Mk. 1. 50

Raumberechnung. Zweite Auflage. — **Katechismus der Raumberechnung,** oder Anleitung zur Größenbestimmung von Flächen und Körpern jeder Art. Von Fr. Herrmann. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 59 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Redekunst. Zweite Auflage. — **Katechismus der Redekunst. Anleitung** zum mündlichen Vortrage. Von Dr. Roderich Benedix. Zweite, durchgesehene Auflage. Mk. 1

Reichsverfassung. — **Katechismus des Deutschen Reiches. Ein** Unterrichtsbuch in den Grundsätzen des deutschen Staatsrechts, der Verfassung und Gesetzgebung des Deutschen Reiches. Von Dr. Wilhelm Zeller. Mk. 2

Schachspielkunst. Achte Auflage. — **Katechismus der Schachspielkunst.** Von K. J. S. Portius. Achte, verm. u. verbesserte Auflage. Mk. 2

Schreibunterricht. Zweite Auflage. — **Katechismus des Schreibunterrichts.** Zweite, neubearbeitete Auflage. Von Herm. Kaplan. Mit 147 in den Text gedruckten Figuren. Mk. 1

Spinnerei und Weberei. Zweite Auflage. — **Katechismus der Spinnerei,** Weberei und Appretur, oder Lehre von der mechanischen Verarbeitung der Gespinnstfasern. Von Herm. Grothe. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 101 in den Text gedr. Abbild. Mk. 1. 50

Sprachlehre. Dritte Auflage. — **Katechismus der deutschen Sprachlehre.** Von Dr. Conrad Michelsen. Dritte, verb. Aufl., herausgegeben von Ed. Michelsen. Mk. 2

Stenographie. — **Katechismus der deutschen Stenographie. Ein** Leitfaden für Lehrer und Lernende der Stenographie im Allgemeinen und des Systems von Gabelsberger im Besonderen. Von Heinrich Krieg. Mit vielen in den Text gedr. stenograph. Vorlagen. Mk. 2

Stilistik. — **Katechismus der Stilistik. Ein Leitfaden zur Ausarbeitung** schriftlicher Aufsätze. Von Director Ed. Michelsen. [Unter der Presse.

Tanzkunst. Dritte Auflage. — **Katechismus der Tanzkunst. Ein** Leitfaden für Lehrer und Lernende. Von Bernhard Klemm. Dritte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 78 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Telegraphie. Fünfte Auflage. — **Katechismus der elektrischen Telegraphie.** Von L. Galle. Fünfte, wesentlich vermehrte und verbesserte Auflage, bearbeitet von Dr. K. Ed. Zetzsche. Mit 226 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2. 40

Turnkunst. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Turnkunst. Von** Dr. M. Kloss. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Abbildungen. [Unter der Presse.

Uhrmacherkunst. Zweite Auflage. — **Katechismus der Uhrmacherkunst.** Anleitung zur Kenntniß, Berechnung, Construction und Behandlung der Uhrwerke jeder Art. Von Friedrich Herrmann. Zweite, vermehrte u. verbess. Auflage. Mit 57 in den Text gedr. Abbild. Mk. 1

Unterricht. Zweite Auflage. — **Katechismus des Unterrichts und der Erziehung.** Von Dr. C. F. Lauckhard. Zweite, verbesserte u. vermehrte Auflage. Mit 40 in den Text gedruckten Abbild. Mk. 1. 20

Versicherungswesen. — **Katechismus des Versicherungswesens.** Von Oscar Lemcke. Mk. 1. 50

Verskunst. — **Katechismus der deutschen Verskunst.** Von Dr. Roderich Benedix. Mk. 1

Völkerrecht. — **Katechismus des Völkerrechts.** Mit Rücksicht auf die Zeit- und Streitfragen des internationalen Rechtes. Von A. Bischof. Mk. 1. 20

Volkswirthschaftslehre. Dritte Auflage. — **Katechismus der Volkswirthschaftslehre.** Ein Unterrichtsbuch in den Anfangsgründen der Wirthschaftslehre. Von Dr. Hugo Schober. Dritte, umgearbeitete und vermehrte Auflage. [In Vorbereitung.

Waarenkunde. Vierte Auflage. — **Katechismus der Waarenkunde.** Von E. Schick. Vierte, von Dr. G. Heppe neu bearbeitete Auflage. Mk. 2. 40

Wechselrecht. Zweite Auflage. — **Katechismus des allgemeinen deutschen Wechselrechts.** Mit besonderer Berücksichtigung der Abweichungen und Zusätze der österreichischen Wechselordnung. Von Karl Arenz. Zweite, vermehrte u. verbesserte Auflage. Mk. 1

Weinbau. Zweite Auflage. — **Katechismus des Weinbaues.** Von Fr. Jac. Dochnahl. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 38 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 1. 20

Weltgeschichte. — **Katechismus der Allgemeinen Weltgeschichte.** Von Theodor Flathe. Mit 5 Stammtafeln und einer tabellarischen Uebersicht. Mk. 2. 40

Ziergärtnerei. Vierte Auflage. — **Katechismus der Ziergärtnerei,** oder Belehrung über Anlage, Ausschmückung und Unterhaltung der Gärten, so wie über Blumenzucht. Von H. Jäger. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 69 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Zoologie. — **Katechismus der Zoologie.** Von Prof. C. G. Giebel. Mit 125 in den Text gedruckten Abbildungen. Mk. 2

Leipzig, Verlag von J. J. Weber.

Druck von J. J. Weber in Leipzig.



